すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌

平成16年2月1日発行（毎月1回1日発行）
第5巻 第2号 通巻第45号

月刊アルカディア
2月号

COIN OP'ED
VIDEOGAME
MAGAZINE

ARCADIA

2004 No.045
2 650 yen
FEBRUARY



機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズ
アウトラン2
バトルギア3 Tuned
ドラゴンクロニクル
メタルスラッグ5
サムライスピリッツゼロ

続報!
ハイパーストリートファイターII
湾岸ミッドナイト MAXI BOOST（仮称）
ウォートラン・トルーパーズ

特別付録
B全判『WCCF SERIE A 2002-2003』
カードカタログポスター

新春年賀状2004

目指せ予選突破!!
決定! 闘劇2004開催
全予選店舗&スケジュール

発表! 第四回アルカディア大賞

スクープ!
THE RUMBLE FISH
ゾイドインフィニティ

GUILTY GEAR ISUKA
THE KING OF FIGHTERS 2003

NAOMI™2

イニシャル 頭文字D 3 ARCADE STAGE Ver.

イニシャルD アーケードステージ
バージョン3

ますますヒートアップする







前作Ver.2より
全てにわたってリニューアル!!
「公道最速伝説」モードには
3キャラクターが新登場!



コースを新たに2峠 追加! 車種も新たに4車種 追加!
さらに秋名に雪のコンディションを追加し、
前作を越える圧倒的なボリュームで迫る!!

「頭文字Dカード」を購入する事で、プレイ中の進行状況や、累積ポイント、対戦戦績を記録し、いつでも全国のアミューズメントセンターで続きを遊ぶ事ができるぞ! もちろん、プレイヤー同士が楽しめる「乱入対戦」モードも引き続き採用! 前作よりもさらにエキサイティングな公道バトルを楽しもう!




最速バトル!!
TRUENO
sega rosso™



SNK PLAYMORE
NEO GEO
今、新たな闘いの扉が開く。
THE KING OF FIGHTERS 2003 ™
© SNK PLAYMORE
待望のKOF新章、ついに開幕！
ザ・キング・オブ・ファイターズ2003、アーケードに登場!!
オロチ編、ネスツ編と続いたKOFが、ついに新章に突入！
新主人公を中心に繰り広げられる驚愕のニューストーリーに加え、3on3バトルの最中に自由にメンバー交代できる「マルチシフト」、
チームの中で能力的に優遇されるリーダーを設定する「タクティカルリーダーシステム」など、
KOFファンだけでなく、あらゆるプレイヤー達をも熱くする要素を満載！
シリーズ最新作「ザ・キング・オブ・ファイターズ2003」、全ては新たな闘いの序曲に過ぎない!!
SNK NEOGEO
株式会社SNKネオジオ
〒564-0051 大阪府吹田市豊津町14-12 http://www.snkneogeo.co.jp/
◆「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。
NEOGEOは株式会社SNKプレイモアの登録商標です。


SNK PLAYMORE
PlayStation 2
Not a Match.Struggle!!
潰すか、潰されるか・・・・道は、ただ一つ。
SVC CHAOS
SNK VS. CAPCOM
CERO 12 12才以上対象
格闘巨編「SVCカオス」、"プレイステーション2"に登場!
SNKキャラとカプコンキャラが、自らの存亡をかけて火花を散らす!真の最強を決める1on1バトルに、闘争本能全開で挑め!!
プレイステーション2専用ソフト『SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS』 NOW ON SALE ／価格6,800円(税別)
※画面は開発中のものです。※ソフトの仕様などは改良のため予告なく変更する場合があります。
©SNK PLAYMORE 2003 ©CAPCOM CO.,LTD. 2003 ALL RIGHTS RESERVED. ※「SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS」は、一部株式会社カプコンの許諾を受けて、株式会社SNKプレイモアが開発・販売するものです。※「SNK」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。※「CAPCOM」は株式会社カプコンの登録商標です。
「メタルスラッグ5」ネオジオROMで作戦開始!!
NEO GEO 業務用ロムカセット
METAL SLUG 5
ネオジオロムカセット
価格39,800円(税別)
2月19日発売予定
©SNK PLAYMORE 2003 ◆「メタルスラッグ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。◆画面は開発中のものです。◆改良の為、予告なく仕様を変更する場合があります。あらかじめご了承ください。
株式会社 SNKプレイモア 〒564-0051 大阪府吹田市豊津町14番12号 www.snkplaymore.co.jp
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。


テーブルゲーム全国王座決定戦！
●4つのゲームで全国対戦できる！！
●ネットセレクト専用筐体で楽々プレイ！
●AW-NET対応で全国ランクをチェック！
イメージ:
ネットセレクト専用筐体
※コーナー看板も付属しています。
ATOMISWAVE
AW-NET™
http://www.awnet.jp
今、そして、これからも・・・
2003年、サミーはアーケード用プラットホーム「アトミスウェイブ」を本格始動。
続いて、アーケードオンライン「AW-NET」をスタートさせました。
2004年、サミーはますます多くの新しい遊びをカタチにしていきます。


新たなる三国活劇へ——
新・三国戦紀
七星転生
新・三国戦紀 七星転生
■格闘アクション ■好評稼動中
©Sammy / IGS CO., LTD.
総合エンタテインメント企業 サミー株式会社
〒170-8436 東京都豊島区東池袋2-23-2 http://www.sammy.co.jp
IGS
※ゲーム画面は開発中のものです。※ソフトの仕様及びデザインは、改良の為予告なく変更する場合があります。予めご了承ください。
ATOMISWAVE はサミーが開発したアーケード用新プラットフォームです。


Sammy
NET SELECT
サラリーマン
金太郎
AW-NET 対応
ネットセレクト サラリーマン金太郎
■テーブルゲーム ■2004年 2月発売予定©Sammy ©本宮ひろ志／集英社／CIA
3人麻雀
大富豪
2人リバーシ
4人リバーシ
Now
and
Future
まとめて決着を付けようぜ！
GUILTY GEAR ISUKA
AW-NET 対応
ギルティギア イスカ
■対戦格闘 ■好評稼動中
©Sammy / ARC SYSTEM WORKS Co.,Ltd.
ARC SYSTEM WORKS



PlayStation 2
心の名作
ここから全てが始まった…。
5タイトル　絶賛発売中
2,500円(税抜)
ルーズリーフ型ライナーノート同梱
Vol.1
ファンタシースター
generation:1
The RPG
シリーズの原点がパワーアップして復活
Vol.2
モナコGP
トップビュー・レースゲーム
時代を超えたパワーアップリメイクで登場
Vol.3
ファンタジーゾーン
横スクロール・パステルシューティング
セガファンに愛され続けた不朽の名作
Vol.4
スペースハリアー
3Dスペース・シューティング
世界を震撼させた歴史的名作
Vol.5
ゴールデンアックス
ヒロイックファンタジーアクション
根強い人気のアクションゲーム
SEGA AGES 2500
■この商品に関するお問い合わせ先
【スリーディーエイジスカスタマーサポート】ナビダイヤル:0570-000-558
受付時間:10:00〜17:00 月〜金(祝日及び弊社指定休日を除く)
※ゲームの攻略、裏技等に関する質問にはお答えしておりません。電話番号は0570より省略せずにおかけください。なお、通話料がかかりますので予めご了承ください。
発売元:株式会社スリーディー・エイジス　〒106-0032　東京都港区六本木4-8-6　パシフィックキャピタルビル4F
Original game ©SEGA ©SEGA/3D-AGES 2003　そのほか掲載されている社名および商品名は登録各社の商標または登録商標です。
"PS"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
★最新情報は下記アドレスにて随時更新中!!
www.3D-AGES.co.jp/
3D AGES

12月発売　2タイトル　2,500円(税抜)

ルーズリーフ型ライナーノート同梱



SEGAAGES2500シリーズ Vol.6

イチニのタントアールとボナンザブラザーズ

バラエティーアクション

とってもお得な大ボリューム。ターントお楽しみ下さいませ。









1 ミニゲームの金字塔、タントアールシリーズが完全復活!

絶妙なゲーム性とたっぷりのボリューム感と抜群のバラエティ感で、ファンの心を掴んだ「タントアール」が続編「イチダントアール」とカップリングで超絶復活!しかも、同じキャラクタが登場する不朽の名(迷?)作「ボナンザブラザーズ」もフィーチャリングし、更にお得度を増してPS2に颯爽と登場。

2 ミニゲーム新作追加!グラフィックもパワーアップ!

アーケード版の全てのミニゲームは当然ながらに網羅、新作も追加して、ボーナスゲームを合わせて、なんと合計40種類!!

12月発売予定

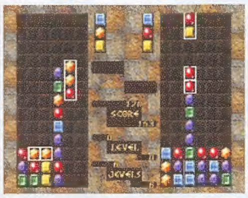


SEGAAGES2500シリーズ Vol.7

コラムス

落ちものパズル

ようこそ!宝石たちが織りなす思考の迷宮へ!









1 シンプル且つ奥の深いゲーム性でファンに今なお愛され続けている不朽の名作が復活。

過去多くのハードに移植されてきたコラムスが、今回はユーザーから一番定評のあった初代アーケード版(90年)をベースにグレードアップ!!宝石は美麗に3Dポリゴン化、プレイヤーを魅了する煌びやかなエフェクト等の演出効果も取り入れて、過去最高の美しさと見やすさと遊びやすさを実現!極めろ「斜め消し」、使いこなせ「魔法石」!!

2 多彩なモードを投入し、より深く、より楽しく、より新しく!

通常モードの「エンドレス」だけでなく、火花を散らして熱くなる「2P対戦」、愛らしいオリジナルキャラとのCPU対戦も追加して、原作のクールなイメージが好きなユーザーも、コラムスが初めてのユーザーも、どっぷりはまる一本です。

12月18日発売

SEGA AGES 2500 シリーズ

2004年はキミたちの出番！ 4月入学生ただいま願書受付中!!

PLAYER ▶▶ GAME CREATOR

10年の実績があるから、出来ることがある。

現場を学ぶ
●共同制作
1年前期でゲーム作品を制作



現場を教える
●プロ講師
100%プロのクリエイターによる授業



現場で実践
●ワークシップ
ゲーム会社で実際の制作を体験



現場と結ぶ
●就職指導
完全個別制による細かな就職指導



ゲーム・アニメーション・CG業界への確実な就職!!

就職先一覧
アトリエ・ドゥーブル／アリカ／アルゼ／オーバーワークス／ガイナックス
カプコン／ゲームアーツ／ゲームフリーク／コナミ／ジニアス・ソノリティ
スクウェア・エニックス／セガ／ソニー・コンピュータエンタテインメント
トライエース／ドワンゴ／ナムコ／ハドソン／フロム・ソフトウェア
プロダクションIG／ユークス　ほか多数（敬称等略）



「ファミ通スク〜ル.net」でも学院情報を公開中！ 見てね！▶ http://www.famitsu.com/ad/school

新年最初の ここが、ゲームクリエイターへの第一歩！
体験入学説明会
★授業を体験できる！
★入学に関する様々な相談もOK！
●受付12:30〜 ●開催13:00〜17:00（予定）
●参加無料 ●高校生以上

東京校 1/24(土)　大阪校 1/25(日)

ゲームクリエイターになる夢を実現する
3つの専門コース！

●**ゲームプログラムコース**
確かなプログラミングの技術指導で、
キミをゲーム業界へ導きます！

●**ゲームグラフィックコース**
ゲームの"顔"になる、
2D&3Dのグラフィック技術を教えます！

●**ゲーム企画コース（東京校のみ）**
少数精鋭の徹底指導で、
ゲームプランナー&デザイナーを育てます！

未来のゲームクリエイターを目指す皆さんのために、**さまざまな制度**をご用意しています！

新聞奨学生制度	学費から生活費まで、全てを独力で切り拓きたい方のために
学生社員制度	自立した学生生活を望む方のために
国民生活金融公庫認定校	安心して利用できる国の教育ローン

★信頼できる学生寮やアパート・マンションのご紹介もしています！
★その他、推薦制度、併願制度などもあります！
詳しくは入学案内をご覧ください。送料含め全て無料でお届け致します！
下記フリーダイヤル、HPまでお気軽にお問合せ、お申し込み下さい！


▲東京校


▲大阪校

多くの夢をかなえて、創立10周年！

アミューズメントメディア総合学院 東京校 大阪校

■ゲームクリエイター学科■

●キャラクターデザイン学科（2004年新設〈東京校のみ〉） ●アニメーション学科
●声優タレント学科（夜間・日曜コース併設〈東京校のみ〉） ●コミック学科 ●ノベルス学科

全てのお問い合わせ、お申し込みは下記フリーコールまで！
東京校 フリーコール 0120-41-4600 大阪校 フリーコール 0120-41-4648

情報満載、資料請求や体験説明会の申し込みもできる学院のホームページはこちら！▼
http://www.amgakuin.co.jp/

官製ハガキまたはFAXでの資料請求は住所、氏名、年齢、学校名（職業）・学年、電話番号、志望校（東京・大阪）、志望学科、雑誌名を明記の上、右記東京校へ（FAX.03-3406-5070／24時間受付）。

［東京校］〒150-0011 東京都渋谷区東2-29-8 TEL.03-3406-5050 FAX.03-3406-5070　［大阪校］〒532-0011 大阪市淀川区西中島3-12-19 TEL.06-6885-6010 FAX.06-6885-6049

▶資料請求はお近くのローソンにある Loppi からでも直接お申し込みできます。（一切無料） LAWSON



WORLD CLUB Champion Football
SERIE A 2002-2003
Card Catalogue Poster

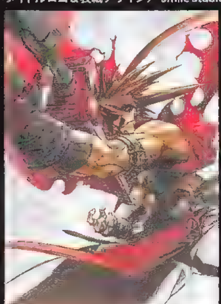
アーケードにカルチョの熱狂を呼び込んだWCCF。最新作『WCCF 2002-2003』ではセリエA全18チーム288枚のほか、レアカードとして"2002イタリアンワールドカップチーム""インターナショナルスーパースターズ"各16枚、さらにかつてセリエAに在籍し、現在は他国のリーグで活躍する選手をコンセプトとした"セリエAレジェンド"が加えられた。サッカーファン魂とコレクター魂に火を点ける本作のカードカタログポスターを見ながら、全カードコンプリートを目指せ!!

SERIALIZATION

GAME LIST

AD LIST

表紙イラスト
『ギルティギア 鶍』
Illustration by 石渡 太輔
© Sammy / ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.
タイトルロゴ&表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）



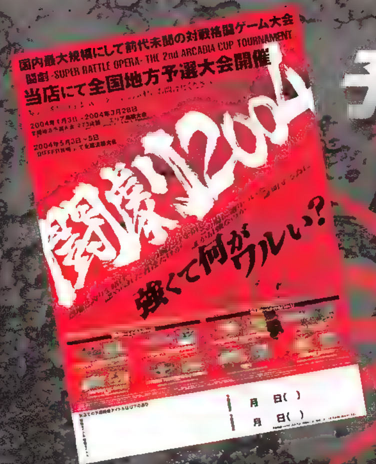
2
FEVRUARY 2004
CONTENTS

COIN OP'ED VIDEO GAME MAGAZINE
ARCADIA
すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌

発行所 / 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林 1-18-10
03-5433-7850（営業部）03-5433-7156（編集部）　http://www.arcadiamagazine.com/

特別付録
『WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2002-2003』
Card Catalogue Poster





このポスターが貼ってあるお店が予選開催店舗だ!

予選開催店舗&スケジュール決定!!

闘劇 SUPER BATTLE OPERA THE 2nd ARCADIA CUP TOURNAMENT

2004年1月～3月　全国地方予選大会(274店舗)

▼

2004年1月～3月　エリア選抜大会
(「ギルティギア イグゼクス #RELOAD」および「バーチャファイター4 エボリューション」のみ)

▼

2004年5月　ディファ有明にて全国決勝大会

国内最大規模の対戦格闘ゲーム大会、「闘劇 -SUPER BATTLE OPERA- THE 2nd ARCADIA CUP TOURNAMENT」。今月は、いよいよその全国地方予選大会の開催店舗&スケジュールを発表! 予選大会は、2004年1月3日を皮切りにスタートする。さあ、今すぐ自分の参加したいゲームタイトルのリストをチェックせよ!!

そのほかの細かい注意点

予選開催タイトル・開催店舗・スケジュールは、以下に掲載しているリストの通り。予選の開始時刻については、このリストを参考に参加の対象となる店舗へ直接尋ねていただきたい。一応住所は掲載してあるが、各店舗への詳しいアクセス方法を知りたい場合も同様だ。

エントリー方法、トーナメント形式、細かいルールなども、直接店舗へお尋ねいただきたい。特にトーナメント形式に関しては、エントリー人数によってシード枠やリーグ戦などが折り込まれる可能性がある。その辺りは各店舗に一任しているので、事前に問い合わせてみてほしい。

※予選開催スケジュールは万全を期して掲載しておりますが、不測の事態により変更される可能性があります。詳しくはリストを参考に、店舗まで直接お問い合わせください。

予選のエリア越境について

全国規模で開催される「闘劇」では、地域ごとの店舗分布などを考慮して「エリア分け」を行なっている。そして、「ギルティギア イグゼクス #RELOAD」と「バーチャファイター4 エボリューション」の2作品に関しては、エリア選抜大会も行なっている。そこで話題に上がってくるのが予選大会における「エリア越境」である。

「エリア越境」とは自分の住んでいるエリア以外の予選大会に出場する行為を指すが、これに関しては前大会と同様に、「エリア越境の禁止」といったルールは特に設けていない。これにより都市部のプレイヤーが地方の予選大会に流れてくるかもしれないが……そこは実力勝負。地方プレイヤーはそれを迎え撃つ気概、返り討ちにする意気込みを持って臨んでいただきたい。

エリア選抜大会について

今回、予選開催店舗の募集を行なったところ、第1回「闘劇」と同様、「ギルティギア イグゼクス #RELOAD」と「バーチャファイター4 エボリューション」の予選開催を希望する店舗が多く集まる事態となった。これらのゲームタイトルはほかのゲームタイトルに比べてプレイヤー人口が多いこともあり、予選開催を希望する店舗も多く集まったというわけだ。

そこで、応募多数のゲームタイトルであるこれら2作品に関しては、予選の次のステップとして「エリア選抜大会」を開催させていただく運びとなった。店舗予選を通過して、エリア選抜大会も通過……これで初めて決勝大会への切符が得られる。これら2作品の予選に参加するプレイヤーは肝に銘じておいていただきたい。



GUILTY GEAR XX #RELOAD

(アークシステムワークス/サミー)

種別	予選店舗数	店舗選出数	当日予備予選枠数	海外枠数	本選出場合計数
[illegible]	[illegible]	30チーム	1チーム	2チーム	33チーム

エリアの説明

日程	地区	都道府県	店舗名
2/22	3	福島県	ハイテクランドセガ郡山
2/29	3	宮城県	プレイランド エフワン
3/14	3※	宮城県	コスモエース仙台 黒松店

「ギルティギア イグゼクス #RELOAD」の店舗予選を勝ち抜くと、リスト中の「地区」欄の番号が同じ店舗の代表チームたちと、エリア選抜大会を行なうことになる。左の表を例にすると、ハイテクランドセガ郡山、プレイランド エフワン、コスモエース仙台 黒松店は同じ地区。そして、地区番号の横に「※」が付いているコスモエース仙台 黒松店が、エリア選抜大会の開催される店舗だ。このエリア選抜大会を勝ち抜いて、初めて本選への出場が決定する。なお、エリア選抜大会が行なわれる店舗でも、予選は同日に開催される。

日程	地区	都道府県	店舗名	住所	TEL	担当者
1/25	1	北海道	ゲーム702	札幌市北区北7条西2-15-1 TMビル1F	011-737-6165	佐藤 昌信
1/25	2	山形県	プラボ酒田	酒田市こあら2-1-1	0234-23-0667	鈴木 [illegible]

店舗予選～エリア選抜大会まで常に激戦が続くぞ！

店舗予選とエリア選抜大会の二つを通過しないと本選へは出場できないので、予選開催店舗数は多くても「闘劇2004」最難関タイトルといえる「GGXX #RELOAD」。

注目プレイヤーは「激闘劇場」で大活躍し関東の強さを関西に見せ付けた「ネモ」と「小川」だろう。やり込むゲームはすべて強いといわれる「ネモ」のファウスト、研究熱心で異常なまでの爆発力を秘めている「小川」のエディ。現在最も強いといわれる両者の闘いは、「激闘劇場」では「ネモ」に軍配が上がったが（試合詳細は137ページ）、「小川」はまだまだ納得のいっていない様子。決着の場はさらなる大舞台「闘劇2004」に移されたといっていい。

「激闘劇場」ではふるわなかった、前回覇者「kaqn」「北辰」「ゆきのせ」、準優勝の「火丸」「柿田」「霧見」たちの復活にも期待したい。また、最近最も伸びている地域、千葉・柏のプレイヤーからも目が離せない。現在最強のアクセルと名高い「シュウト」を始めとした「柏勢」が、千葉エリア以外でも猛威を振るうだろう。

第1回闘劇で4タイトルの予選を通過し「GGXX」でベスト4まで勝ち上がった「ウメハラ」の動向も気になるところだ。元チームメンバーで本誌ライターでもある「パチ」は、同じくベスト4に入った「肉C」、「GGX」で驚異的な強さを誇った「幻影人」とチームを組むというウワサ。そして、もう一人のチームメンバー「ありさかしんや」は、「GGX」の聖人「J.T」「ハザード」の二人と組むというウワサが流れている。果たして「ウメハラ」の新しいチームどうなるのか？　「カプエス2」プレイヤーと組むとのウワサも流れているが……!?

注目店舗は、プレイヤーの多い東京でエリア決勝が行なわれる池袋ギーゴ、クラブセガ秋葉原、セガワールドパルテノス。ランキングバトルが盛り上がっているneo amusement space a-choも熱い。これらの店舗で勝ち抜く実力があるチームは優勝の可能性も……？

【大会概要】
名　称：「闘劇 -SUPER BATTLE OPERA- THE 2nd ARCADIA CUP TOURNAMENT」（略称「闘劇2004」）
主　催：株式会社エンターブレイン アルカディア編集部
運　営：闘劇事務局／株式会社アクアルージュ
予　選：2004年1月3日～3月28日にかけて全国各地のロケーションにて開催
本　選：2004年5月3日～5日ににかけて全国決勝大会を東京・ディファ有明にて開催

【協　力】
ビートライブ（山岸 勇）
ゲームニュートン（松田 崇明）
アミューズメントホビー（具志堅 和人）
チャレンジャーガムガム店（松井 力）
プレイマックス新宿店（佐野 和弘）
アミューズメントエース津田沼店（鈴木 義広）

【お問い合わせ先】
闘劇事務局（株式会社アクアルージュ内）
電　話：03-3945-3587
（土日祝祭日を除く10時～17時）
オフィシャルHP：http://www.tougeki.com/
お問い合わせメールアドレス：info@tougeki.com

日程	地区	都道府県	店舗	住所	TEL	担当者
1/31	1	北海道	アミュージアム 麻生店	札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生ビル	011-736-8166	畑山 俊雄
2/1	2	秋田県	ハイテクセガ秋田	秋田市泉通7-4-5	018-837-5041	只野 俊之
2/7	1	北海道	中島スガイ	室蘭市中島町3-29-1 サンプラザ2F	0143-45-3999	[illegible]
2/11	1※	北海道	クラブセガ札幌	札幌市中央区南5条西4-7 豊興ビル	011-512-1868	[illegible]
2/15	2	岩手県	All Night Amusement DEPTH	花巻市西宮野目13-67-6	0198-30-1650	加藤 [illegible]
2/22	2	山形県	J&B山大前店	山形市東原町1-2-13	023-625-5693	[illegible]
2/22	3	福島県	ハイテクランドセガ郡山	郡山市中町7-15 ピアー中町1F	024-939-2277	古舘 [illegible]
2/29	3	宮城県	プレイランド エフワン	仙台市青葉区中央2-6-6	022-261-5782	[illegible]
3/14	3※	宮城県	コスモエース仙台 鶴松店	仙台市泉区八乙女中央1-2-10	022-373-9111	[illegible]
[illegible]						
1/10	9	千葉県	アミュージアム 市原店	市原市辰巳台東1-1-1 サブレ辰巳台2号館	0436-75-6789	山下 滋
1/11	9	千葉県	ゲームチャリオット 六方店	千葉市稲毛区六方町52-2	043-304-8880	永田 鉱久
1/17	9	千葉県	ゲームチャリオット 姉崎店	市原市姉崎487-3	0436-60-1508	雅岡 修一
1/24	5	群馬県	アミュージアム 前橋店	前橋市国領町2-200-6	027-237-4234	高口 [illegible]
1/24	9	千葉県	メッセ102四街道	四街道市四街道1-2-1 チェリープラザビル1F	043-424-6070	[illegible] 直也
1/25	5	栃木県	ゲームスペースA-Z	宇都宮市東宿郷6-2-4	028-636-6140	遠藤 則彦
1/25	7	埼玉県	遊's 草加店	草加市高砂2-2-28	048-922-6789	中原 [illegible]
1/25	9※	千葉県	ゲームチャリオット 五井店	市原市五井中央西2-1-2	043-623-5533	井坂 浩明
2/1	5	栃木県	BAZZ	下都賀郡国分寺町匠大前3-1-1	028-540-1291	須藤 良実
2/1	7	埼玉県	GAME INN USA	鴻巣市安山1204-1	048-979-2134	坂上 照康
2/7	5	栃木県	ファンタジーパーク	那須郡西那須野町二区[illegible]52	028-737-5137	[illegible]
2/8	4	茨城県	GAME CAP	北相馬郡藤代町谷中240-2	029-783-5722	井上 [illegible]
2/8	6	埼玉県	セガワールド入間	入間市東藤沢2-18	042-965-1813	清水 広介
2/11	5※	栃木県	セガワールド小山	小山市東城南1-1-18	028-528-6281	熊沢 守
2/14	7	埼玉県	プラボ上尾店	上尾市柏座1-13-28	048-776-4379	下村 [illegible]
2/15	4	茨城県	GAME PADDOCK+1	猿島郡総和町小堤1916-1	028-098-5161	[illegible]
2/15	7※	埼玉県	ゲームファクトリーマグマ 川越店	川越市脇田町9-3 KスクエアビルB1	049-222-8839	[illegible]
2/15	6	埼玉県	セガワールド飯能	飯能市岩沢189-1	042-972-6989	吉川 [illegible]
2/15	10	神奈川県	クラブセガ綱島	横浜市港北区綱島西2-6-29	045-547-1199	高橋 政人
2/21	4	茨城県	スキッパーズ日立店	日立市幸町1-11-1 YBビル1F	029-421-0512	[illegible] 初紀
2/21	6	埼玉県	熊谷ナムコランド	熊谷市銀座2-87-1 カルバ1F	048-527-3675	大井 [illegible]
2/21	10	神奈川県	ムドス・イースト	座間市ひばりが丘4-18-13	046-257-2413	[illegible]
2/22	4	茨城県	ハイテクランドセガ ミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-1-11	029-274-4124	[illegible]
2/22	6※	埼玉県	ゲームセンターリンリン	熊谷市拾六間725-1	048-533-3054	平沼 保士
2/28	10	神奈川県	アミューズメントパーク ネバーランド	横浜市都筑区中川中央1-36-16	045-912-6111	中村 友祐
2/28	4※	茨城県	アーバンスクエアアイアイ 駅南店	水戸市桜川1-4-10 トーワンビル2F～3F	029-302-0881	[illegible] 祥紀
2/28	10	神奈川県	アミューズメントパーク ネバーランド2	座間市ひばりが丘4-11-48	046-266-4811	[illegible]
3/7	8	千葉県	ナムコランド 幕張店	千葉市花見川区幕張町2-7701	043-273-3071	[illegible]
3/7	10※	神奈川県	POWER STICK	鎌倉市大船1-23-7 第52東京ビルB1	0467-46-3034	[illegible]
3/14	8	千葉県	ゲームセンター B-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1	04-7144-5597	古[illegible] 達也
3/20	8	千葉県	ムー大陸 稲毛店	千葉市稲毛区小仲台2-5-7 [illegible]ビル2F	043-256-3257	伊藤 大[illegible]
3/21	8	千葉県	(株)ラッキー 中央店 フェリンダ	千葉市中央区富士見2-8-1	043-222-5610	竹中 正[illegible]
3/28	8※	千葉県	ゲームチャリオット 船橋店	船橋市藤原5-6-7 日野ビル2F	047-429-0406	中村 [illegible]
[illegible]						
1/17	11	東京都	イルバリオセガ	豊島区西池袋1-19-1	03-3983-2221	浅野 宏明
1/24	11	東京都	石神井公園駅前センター	練馬区石神井町3-24-9 山嘉ビル2F	03-5393-6264	桜井 淳
1/25	11	東京都	セガ プラッパーズハウス自由が丘	目黒区自由が丘2-10-9	03-3725-3853	片岡 [illegible]
2/8	12	東京都	新宿スポーツランド中央口	新宿区新宿3-26-2 中央口三平センタービル	03-3352-1637	[illegible] 祐司
2/14	11※	東京都	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1 TECH35ビル	03-3981-6906	[illegible] 大介
2/15	13	東京都	ゲームプラザホームラン	八王子市千人町2-19-6	0426-67-0322	佐藤 [illegible]
2/21	12	東京都	セガ上野バセラ	台東区上野2-14-30 SAビル1F～3F	03-3832-8002	矢島 忠
2/22	12	東京都	秋葉原ギーゴ	千代田区外神田1-15-1	03-3252-7528	清高 [illegible]
2/28	12※	東京都	クラブセガ秋葉原	千代田区外神田1-10-9	03-5256-8123	坂元 しげる
2/29	13	東京都	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビルB1	042-724-3678	山岸 勇
3/6	13	東京都	ゲームタウン西東京	青梅市新町9-1-1 西東京レーン内	0428-32-0425	下田 史仁
3/14	13※	東京都	セガワールドパルテノス	多摩市落合1-1040 丘の上パティオ	042-389-0552	林 宏昭
[illegible]						
1/24	19	愛知県	ゲームBOX:Q2	名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ1F	052-452-0920	横地 信行
1/25	19	愛知県	アミュージアム 春日井店	春日井市六軒屋町東丘22 ザ・モール春日井3F	0568-56-1258	山本 貴之
2/1	19	愛知県	プラスアルファ	名古屋市名東区新宿1-25	052-702-5641	加藤 佳則
2/7	16	石川県	レジャーセンターポパイ	石川郡野々市町高橋町5-28	076-246-1369	菊地 弘幸
2/8	19	愛知県	おもしろランドAHAHA	西春日井郡清洲町一場1240	052-401-6013	松永 [illegible]
2/8	17	三重県	セガワールドサウスウエスト	津市高茶屋小森町字五ヶ野4077-1	059-235-0200	[illegible] 公敬
2/11	17	三重県	ドリームキャンティ	上野市小田町字四谷751-1	0595-26-7568	大成 宏昭
2/14	16	福井県	セガアリーナ	福井市丸山1-410	0776-52-0806	久保 健一
2/14	19※	愛知県	クラブセガ金山	名古屋市熱田区金山1-19-2 ヤガミ観光ビル1F～3F	052-323-0121	櫻田 新吾
2/15	17	岐阜県	LOOP 岐阜店	羽島郡岐南町徳田西1-27	058-275-9453	原田 武士
2/21	16	福井県	GAME FANTASIO 敦賀店	敦賀市昭和町2-22-37	0770-21-0399	山崎 孝文
2/21	15	長野県	ゲームステーションパロ 諏訪店	諏訪市沖田町5-18 諏訪ステーションパーク内	0266-82-2900	今井 孝彦
2/21	18	静岡県	ミラクルドーム	富士市田島124-1	0545-52-8585	飯原 和幸
2/22	16※	石川県	扇ヶ丘レジャーセンター	石川郡野々市町扇が丘15-12	076-248-3765	金田 渉
2/22	17	岐阜県	ゲームセンターダイオウ	岐阜市宇佐南3-7-5	058-274-3291	山崎 剛志
2/22	18	静岡県	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	054-643-7796	佐藤 [illegible]久
2/29	15	富山県	アミューズメントアスプレス	富山市大島1-24	076-423-2890	高橋 成保
2/29	17※	岐阜県	ゲームハウス アリババ	大垣市池尻町940-1	0584-92-5296	清水 裕[illegible]
3/6	14	新潟県	アミュージアム 上越店	上越市下門前[illegible]810-1	025-545-2608	山田 洋史
3/6	15	富山県	セガワールド豊田	富山市豊田町1-21-4	076-444-9333	津田 和正
3/6	18	静岡県	ミラクル沼津	沼津市北高島町5-7	055-925-6797	高橋 知敬
3/7	14	新潟県	ゲームセンターGLAD	長岡市城内町1-2-6 1F	0258-36-7737	福村 透
3/7	18	静岡県	プレイパーツ 浅羽店	磐田郡浅羽町湊944	0538-23-8293	松永 正吾
3/13	14	新潟県	チャンス 上越店	上越市下荒浜大谷内横田296-1	025-544-5376	笠原 広幸
3/13	18※	愛知県	バサラ 八事店	名古屋市昭和区広路町北石坂102-4 伊藤ビル1F	052-834-9200	北島 貴和
3/14	14	新潟県	タカラ島プラーカ店	新潟市笹口1-2 プラーカ2 6F	025-240-2318	小市 あき
3/14	15※	長野県	レィディビートル	松本市中央1-8-20	0263-39-4000	齋藤 健吾
3/20	14	新潟県	アミューズメントスタジアムトップ	柏崎市西田尻頭無515	0257-21-0882	大槻 正臣
3/28	14※	新潟県	アミューズメントステージポピー	新潟市山二ツ649-1	025-286-0763	鶴巻 雄一
[illegible]						
1/3	24	大阪府	アミューズメントパーク エルロフト	茨木市宇野辺1-4-3	072-623-7161	原 寛央
1/10	24	大阪府	ゲームプラザ OKAⅢ	高槻市城北町2-11-2	072-672-1760	福井 和明
1/11	24	兵庫県	遊SPACE マジカル	神戸市中央区琴ノ緒町5-2-3 アルプスビル1F～2F	078-265-5100	山本 卓司
1/12	22	大阪府	星狩物語 中百舌鳥店	堺市百舌鳥梅町3-5-1	072-250-3001	畑山 将寛
1/18	22	大阪府	星狩物語 岸和田店	岸和田市作才町1047	0724-32-3841	畑山 将寛
1/18	24	兵庫県	デジャ・ヴ 神戸店	神戸市中央区東川崎町1-5-7 エコールマリンビルB1	078-366-3811	土居 敏郎
1/25	22	大阪府	ゲームプラザVIP 茨木店	茨木市双葉町3-2 双葉ビル1F	0726-33-4818	佐藤 卓雄
1/25	24※	兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404-407	078-271-0335	乙井 孝至
1/31	22	大阪府	リブロス 高槻店	高槻市高槻町13-5	0726-82-3675	南本 [illegible]
2/1	22※	大阪府	PASSCA	大阪市阿倍野区阿倍野筋2-4-51	06-6627-6768	菊地 政行
2/11	23	大阪府	セガワールド布施	東大阪市長堂1-1-1 ロンモール布施内	06-6783-6999	古田 [illegible]

日程	地区	都道府県	店舗	住所	TEL	責任者
2/11	20	和歌山県	ピタゴラス	和歌山市土入73-1	073-451-4161	中島 健雄
2/14	20	和歌山県	JOYJOY PLAZA	田辺市東山1-5-1 オーシティー内1F	073-924-0417	畑中 一夫
2/15	20	和歌山県	アミュージアム 和歌山店	和歌山市小雑賀613-1	073-431-2280	秋山 礼
2/22	23	大阪府	アミューズメント スコット	大阪市浪速区日本橋5-12-5 三輪ビル1F～3F	06-6648-9915	青野 健
2/22	20※	和歌山県	ミルカトル 加納店	和歌山市加納319-1	073-476-3033	木村 泰史
2/29	23	大阪府	コスミックプラザABC	寝屋川市寿町18-14	072-823-1160	橋本 雄一
3/13	21	奈良県	キャノンショット	奈良市三条町2-4-14	074-235-3208	[illegible]
3/14	23	大阪府	チャレンジャーアパパ 天神橋店	大阪市北区天神橋3-8-23 コア[illegible]	06-6357-6677	新明 志[illegible]
3/14	21	奈良県	NEO STATION	大和高田市高砂町6-3 川山ビル	074-525-1610	田中 伸一郎
3/21	21	滋賀県	アミュージアム 草津店	草津市小柿7-8-8 ティザンスクエアー内	077-564-3457	川口 貴之
3/21	23※	大阪府	ハイテクランドセガアビオ	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1F～2F	06-6645-7692	[illegible]
3/27	21	京都府	ゲームスペース プラニー	宇治市広野町西裏100	0774-43-9038	安達 裕次
3/28	21※	京都府	neo amusement space a-cho	京都市中京区寺町通り四条上ル東大文字町302・303 A-breakビル2F	075-251-2323	松山 昌樹
[illegible]						
1/18	26	広島県	フタバ図書GIGAZONE	広島市南区松原町2-22 フタバ図書GIGA店5F	082-568-4791	佐古 直也
1/24	26	広島県	アミパラ2000	広島市西区西観音町3-3	082-297-7135	山崎 雅宏
1/25	26	広島県	JOYサンモール	広島市中区紙屋町2-2-18 サンモール4F	082-241-8564	小田 修次
1/31	26	広島県	ハイテクセガミスズ2	広島市中区大手町1-4-1	082-243-0910	加藤 剛
2/1	26	山口県	プールイン8	山口市黒布町1-22	083-321-2760	木谷 健三郎
2/8	26※	広島県	WINDY 五日市店	広島市佐伯区五日市中央5-18-1 中央プラザ木下ビル	082-921-4282	増田 圭壮
3/7	25	徳島県	エンゼルランド 徳大工前店	徳島市助任橋2-34-3 寿ハウジング2F	088-656-5044	高橋 京平
3/13	25	香川県	サーカスサーカス ライオン店	高松市百間町9-5	087-851-0557	村本 隆公
3/14	25	香川県	MAXPLAZA善通寺	善通寺市中村町1798-2	0877-63-4333	山口 一也
3/20	25	鳥取県	スーパーヒーロー 倉吉店	倉吉市昭日町633	0858-23-5255	島田 順[illegible]
3/21	25	広島県	フリッツ松永ベイボウル	福山市柳津町1-4-10 松永ベイボウル内	084-933-6201	伊東 由加
3/27	25	広島県	西条プラザゲームコーナー	東広島市西条西本町28-30 西条プラザ2F	0824-23-4130	平木 [illegible]
3/28	25※	広島県	アミパラここじゃ	東広島市西条町下見6-10-19 山手電気内	0824-24-4747	澤谷 滋雄
[illegible]						
1/3	28	長崎県	プラボ浦上店	長崎市中園町6-23	095-848-2223	石川 欣臣
1/10	28	福岡県	遊遊楽 和白店	福岡市東区和白丘2-2-66	092-607-0990	三瀬 悠太郎
1/11	28	福岡県	プラボ福岡 交通センター店	福岡市博多区博多駅中央街2-1 福岡交通センタービル7F	092-434-3721	野田 敦
1/18	28	福岡県	遊遊楽一番街1号店	久留米市東町33-5 フタマタビルB1	0942-30-8300	藤光 忠寿
2/15	27	福岡県	HYPER MESSE	北九州市小倉南区北方4-6-7	093-963-7770	平尾 心
2/21	27	福岡県	アミュージアム 小倉店	北九州市小倉南区下曽根新町10-1 THE MALL小倉3F	093-474-1331	高橋 毅
2/28	27	福岡県	モンキーハウス本館	福岡市中央区六本松2-6-7	092-731-0052	浜上 太郎
2/29	27	福岡県	ゲームランドグリーン	福岡市博多区竹下1-3-12	092-482-8293	齋藤 正明
3/6	28	大分県	Dream World	大分市大在中央2-8-3	097-593-5224	長野 光[illegible]
3/7	27※	福岡県	アミューズメントスペース MAHOOD	北九州市八幡西区折尾1-12-14 折尾中央ビル1F	093-695-0632	下川 信介
3/7	28	大分県	TAITO IN WING	大分市中央町2-1-1	097-533-2716	大村 太郎
3/13	28	熊本県	セガ・マーヒー	熊本市春日3-15-1 熊本駅ビル フレスタ商店街	096-351-6229	満田 幸治
3/14	29	熊本県	VIPファンタジア	熊本市新屋敷2-24-1 VIPファンタジアビル	096-371-6162	西岡 秀明
3/14	30※	沖縄県	ジョイBOX	那覇市首里儀保町3-16	098-886-9429	岸野 ひさつね
3/20	29	鹿児島県	プレイランド フェニックス	鹿児島市与次郎1-5-25 インペリアルビルB1	099-253-4062	横村 俊子
3/21	29※	大分県	ゲームプラザアンアン 大分店	大分市8城新町1-8	097-553-3588	創立 幸英

予選には早めに参加せよ！

本気で本選への出場を狙うなら、「予選は3月まであるから、まだ出なくて大丈夫」などと考えてはいけない。予選へ早めに参加すれば、それだけ本選へ出場するチャンスが生まれるだけでなく、ほかのライバルたちのプレイを実際に見て研究できるというメリットもある。実際に、前大会『KOF 2002』部門の優勝者である「大御所」は、予選皮切りとなった店舗で代表の座を勝ち取っている。

逆に「まだ間に合う」と考えて、悠長に構えていたらどうなるか？　開催日が遅い店舗ほど、それまで予選を通過できなかった強豪たちが集まってきて競争率が高く、ハイレベルになる。例えば、前大会の『KOF 2002』予選参加者数は12月が370人、1月が417人、2月が510人と、月を追うごとに多くなった。『VF4 EVO』の東京エリア第7グループ最終予選となった新宿スポーツランド西口には、静岡茶会（五郎式千歳／華火／ハクションラウ魔王）、Theみんなナカヨク（悪魔パイ／ぼぱい／甲府めがね）、2D連合（ヌキ／JOE／PKアキラ）、真・暴れ（モルジブ／青パイ／ムッキー晶）、ぶっちゃけファイトクラブ（ポチョムキン／オカマスク／へるる）と、濃いメンツが集まった。このような闘いを避けるためにも、予選にはなるべく早めに参加しよう。



Virtua Fighter4 Evolution

（SEGA-AM2／SEGA）

種別	予選店舗数	店舗選出数	当日予備予選枠数	海外枠数	本選出場合計数
団体戦	120店	12チーム	2チーム	1チーム	15チーム

エリアの説明

日程	地区	都道府県	店舗名
北海道・東北エリア			
2/22	3	山形県	メガマジック 天童店
2/29	3	福島県	ハイテクランドセガ郡山
3/7	3※	宮城県	ハイテクセガ仙台

『バーチャファイター4 エボリューション』の店舗予選を勝ち抜くと、リスト中の「地区」欄の番号が同じ店舗の代表チームたちと、エリア選抜大会を行なうことになる。左の表を例にすると、メガマジック 天童店、ハイテクランドセガ郡山、ハイテクセガ仙台は同じ地区。そして、地区番号の横に「※」が付いているハイテクセガ仙台が、エリア選抜大会の開催される店舗だ。このエリア選抜大会を勝ち抜いて、初めて本選への出場が決定する。なお、エリア選抜大会が行なわれる店舗でも、予選は同日に開催される。

日程	地区	都道府県	店舗	住所	TEL	責任者
北海道・東北エリア						
1/11	2	岩手県	All Night Total amusement GLARE	北上市藤沢20-35	0197-61-3707	伊藤 勝
1/18	2	秋田県	ハイテクセガ秋田	秋田市東通7-4-5	018-837-5041	只野 俊之
1/25	2	青森県	クラブ ブルズ	上北郡六戸町大字折茂字前田161-1	0176-55-4714	馬場 浩
2/1	1	北海道	中島スガイ	室蘭市中島町3-29-1 サンプラザ2F	0143-45-3999	尾崎 雄大
2/1	2※	青森県	セガワールド青森	青森市大字浦町字奥野617	017-722-9201	齋藤 紘嗣
2/11	3	宮城県	アミューズメントパーク アクライム	仙台市泉区松森字斉兵衛58-1 松森プラザ	022-375-9908	増田 仁
2/15	1※	北海道	クラブセガススキノ	札幌市中央区南5条西5-13-1	011-532-9055	田中 富明
2/21	3	宮城県	コスモエース仙台 黒松店	仙台市泉区八乙女中央1-2-10	022-373-9111	原 亨
2/22	3	山形県	メガマジック 天童店	天童市東芳賀2-8-25	023-655-5523	庄司 尚久
2/29	3	福島県	ハイテクランドセガ郡山	郡山市中町7-15 ピアー中町1F	024-939-2277	古谷 園夫
3/7	3※	宮城県	ハイテクセガ仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビルB1	022-267-1834	阿部 智樹
[illegible]						
1/10	7	千葉県	プレイランドドラゴン 市川店	市川市市川1-4-17 プラザKOWA 1F	047-321-0341	中矢 光宣
1/11	7	千葉県	ゲームビンゴ	市川市相之川4-6-18 YKビル1F	047-395-2065	吉田 隆弘
1/11	10	神奈川県	ハイテクランドセガ戸塚	横浜市戸塚区戸塚町38-2	045-871-5598	岡崎 将基
1/17	7	千葉県	ナムコランド 幕張店	千葉市花見川区幕張町2-7701	043-273-3071	野川 透
1/18	4	茨城県	アーバンスクエアアイアイ 駅南店	水戸市桜川1-4-10 トーワンビル2F～3F	029-302-0881	堀野 裕明
1/18	10	神奈川県	クラブセガ綱島	横浜市港北区綱島西2-6-29	045-547-1199	高橋 政人
1/25	4	茨城県	GAME CAP	北相馬郡藤代町谷中240-2	029-783-5722	井上 慶久
1/25	5	栃木県	セガワールド小山	小山市東城南1-1-18	028-528-6281	熊沢 守
1/25	7	千葉県	ゲームチャリオット 船橋店	船橋市藤原5-6-7 日野ビル2F	047-429-0406	中村 尚憲
1/25	10	神奈川県	アミューズメントパーク ネバーランド	横浜市都筑区中川中央1-36-16	045-912-6111	中村 友祐
2/1	5	栃木県	シーサイドリゾートアミューズメントパーク	宇都宮市若草町7-3	028-632-5008	堀内 敦子
2/1	7※	千葉県	ハイテクランドセガ岩瀬	松戸市岩瀬611-2	0473-60-3293	高橋 法人
2/1	10	神奈川県	アミューズメントパーク ジアス上大岡店	横浜市港南区上大岡西2-1-28 赤い風船ビル1F	045-847-4780	高橋 知裕
2/8	4	茨城県	AGスクエア つくば店	つくば市苅間281-1	029-851-1506	石引 正徳
2/8	5※	栃木県	ゲームグッドヒル	宇都宮市川田町1000-1 ソーレ21	028-614-6142	樋口 毅
2/8	10※	神奈川県	パソピアード横浜	横浜市西区南幸1-5-24 大洋ビル1F	045-311-8324	富田 博之

エリア越境は必至!?
都内のプレイヤーの動向に注目！

前大会優勝チーム【モラリスト】のメンバーとして、今大会でも活躍が期待される「ゲームセンター嵐」「ザ・ゲリラ」「つちくも」の三人。先日京都で行なわれた「闘劇2004」の前哨戦「激闘劇場」には、この三人が再びチームを結成して参戦したが、決勝トーナメントに残ること無く撃沈。この大会には前大会の準優勝チーム【ぶっちゃけファイトクラブ（へるる／ポチョムキン／オカマスク）】も同じメンバーで参戦したが、こちらも2回戦で敗退している。

その「激闘劇場」を制したのは、大覇王「南アキラ」、魔神「ヌキ」、女帝「あにい」の三人が手を組んだ【体内老人】。三人全員が特別称号持ちというこの強烈なチームがそのまま予選に参戦するとなったら、優勝候補筆頭になることは間違い無いだろう。（→次ページへ）

「激闘劇場」準優勝チームの【おふとりさん】も注目に値する。拳士「ホームステイアキラ」、超一級のジャッキー使い「マスク・ド・ヒジデツ」、九州の強豪である"元全一"「華唄じじい」の三人は、十分優勝を狙える面々だ。

そのほかでは、「お手並み拝見3」優勝者の闘魂「拝人」、数々の特別称号を保持する「調布KKサラ」、大規模な大会では比類無き強さを発揮する豪傑「大須晶」、「ムッキー晶」などの動向も気になるところ。『VF4』以降のビートライブカップを制した静岡お茶の会、太鼓部屋のメンバーにも要注目である。

そして忘れてはならないのは、前大会で優勝候補筆頭に挙げられていたにもかかわらず、まさかの1回戦負けを喫した【三闘士】……「東京メガネ」「セガール」「ちび太」の存在。このドリームチームには、否が応でも同じ編成でリベンジしてくることを期待してしまう。

注目したいエリアは、最も対戦レベルが高いと言われている東京エリア。このエリアは予選開催店舗＆本選出場枠が前回より大きく減っており、激戦が繰り広げられるのは避けられない。2月7日の池袋ギーゴ、2月15日のビートライブ、3月20日のハイテクランドセガ渋谷、3月28日の新宿スポーツランド西口などの"メッカ"には、多くの強豪プレイヤーたちが集結することだろう。

東京エリアの予選開催店舗＆本選出場枠が少ないことで、都内の強豪プレイヤーたちが近隣のエリアに越境してくることも予想される。精力的に大会やイベントを行なっている、中部エリアの新潟・アミューズメントステージボビーや岐阜・ゲームセンターダイオウ、京都・neo amusement space a-choのような有名店舗では、少なからず「都内 VS. 地方」という闘いの構図が見られるはずだ。

当日予備予選の出場優遇処置について

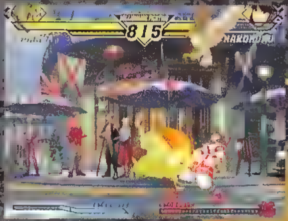
各ゲームタイトルには店舗選出枠のほかに、当日予備予選枠が設けられている。当日予備予選とは文字通り、決勝大会当日に会場で行なわれるものだが、ここで一つ覚えておいてもらいたいことがある。

それは、当日予備予選を行なう際に出場優遇処置が取られる場合があるということ。当日予備予選は、その直後に決勝大会が控えているため、進行上の理由でエントリー数を制限させていただく。このエントリー数が定員をオーバーした場合、エリア大会のあるゲームタイトルは店舗代表になった経験が多いチームを、エリア大会の無いゲームタイトルは店舗予選での成績が良かったプレイヤーを優先的に出場させる処置を取らせていただくというわけだ。決勝大会は少し先の話だが、あらかじめご了承いただきたい。

日付	会場	都道府県	店舗	住所	TEL	担当者
2/11	8	神奈川県	ムトス イースト	座間市ひばりが丘4-18-13	046-257-2413	鵜海 聡介
2/15	4	茨城県	[illegible]セガミナミ[illegible]	ひたちなか市東大島2-1	029-274-4124	千葉 剛士
2/15	9	神奈川県	ゲームインファンタジア藤沢店	藤沢市鵠沼石上1-3-8	0466-25-3255	長島 光博
2/22	9	神奈川県	アミューズメントパーク ハーランド2	座間市ひばりが丘4-11	046-266-4811	柴田 忠則
2/28	6	埼玉県	セガワールド籠原	熊谷市美土里町1-169	048-533-5242	中嶋 一郎
2/29	6	群馬県	エクシブワールド byセガ	藤岡市上大塚313	027-422-8110	小島 慎一
2/29	9	神奈川県	ペンギンハウス相模原	相模原市相模が丘1-25-1	042-746-4358	三浦 [illegible]
3/6	6	埼玉県	セガワールド狭山	狭山市北入曽字御所場689-1	042-956-6490	細川 [illegible]
3/7	6	群馬県	セガワールド伊勢崎	伊勢崎市大正寺町115-1	027-032-9776	村上 [illegible]
3/7	8	千葉県	ゲームチャリオット 辰巳店	市原市市原500-1 パチンコ[illegible]店舗1F~2F	043-641-9211	橋本 政志
3/7	9※	神奈川県	ゲームインファンタジア 本厚木店	厚木市中町2-1-6	046-294-0166	富岡 弘一
3/13	8	千葉県	ムー大陸 稲毛店	千葉市稲毛区小仲台2-[illegible]	043-256-3257	伊藤 大輔
3/14	6※	群馬県	セガワールド前橋	前橋市岡堀町363	027-231-1109	荻原 一孝
3/20	8	千葉県	セガワールド成田	成田市東町157-6	0476-23-2591	下重 幸洋
3/27	8	千葉県	ゲームチャリオット 姉崎店	市原市姉崎487-3	0436-60-1508	瀬賀 修一
3/28	8※	千葉県	ゲームチャリオット 六方店	千葉市稲毛区六方町52-2	043-304-8880	永田 敏久
[illegible]						
1/10	11	東京都	AMUSEMENT JASPA	板橋区仲宿54-4 ミヨシヤビル2F	03-3964-3008	相原 伸夫
1/17	11	東京都	池袋カーニバルプラザ	豊島区西池袋1-21-13	03-3986-2060	関口 哲生
1/24	11	東京都	セガワールドアルカス	府中市宮西町2-6-1 さくら三番館	042-365-2591	石田 [illegible]
1/25	11	東京都	GAME NEWTON	板橋区志村3-24-3 高橋ビル1F	03-3558-9766	今井 雄介
1/31	14	東京都	GAME IN ナミキ	世田谷区松原2-27-14 山鷹ビル	03-5300-5747	谷口 優治
2/7	11※	東京都	池袋ギーゴ	豊島区西池袋1-21-1 TECH35ビル	03-3981-6906	後藤 大介
2/8	14	東京都	クラブセガ立川	立川市柴崎町3-2-1 サザンビル1F	042-521-3050	高沢 [illegible]
2/15	14※	東京都	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビルB1	042-724-3678	山岸 [illegible]
2/28	12	東京都	新宿スポーツランド中央口	新宿区新宿3-26-2 中央口三平センタービル	03-3352-1637	黒崎 祐司
2/29	12	東京都	新宿カーニバルプラザ	新宿区歌舞伎町1-18-5 白鳳ビル	03-3209-5012	森 隆
3/6	13	東京都	GAME UFO 三軒茶屋店	世田谷区三軒茶屋2-14-12	03-5486-6994	岡部 雅之
3/7	12	東京都	プレイシティキャロット 巣鴨店	豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1~B2	03-3943-6735	坂本 成彦
3/13	12	東京都	GAME DELRAY ひばりヶ丘南口店	西東京市ひばりが丘1-4-3 外山ビル1F~2F	0424-24-4636	高島 朋之
3/14	13	東京都	セガ フラッパーズハウス自由が丘	目黒区自由が丘2-10-9	03-3725-3953	片岡 剛之
3/20	13※	東京都	ハイテクランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14 渋谷東口会館1F	03-3409-4737	石川 恵一
3/28	12※	東京都	新宿スポーツランド西口	新宿区西新宿1-12-5 三平ビル	03-3344-0748	三上 [illegible]
[illegible]						
1/11	20	愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	0586-46-7228	酒田 慶作
1/12	20	愛知県	アミュージアム 春日井店	春日井市六軒屋町東丘22 ザ・モール春日井3F	0568-56-1258	山本 貴之
1/17	20	愛知県	遊屋船海22	一宮市島崎1-2-4	0586-75-6466	酒井 健治
1/25	20	三重県	アミューズメントシティ はみんぐたうん	上野市小田町字稲久保251	0595-21-8888	大成 宏昭
1/31	16	富山県	ゲームランドパニック 高岡店	高岡市十二町島219-3	0766-63-7036	菊地 弘幸
1/31	20※	三重県	セガワールド生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	0593-32-9988	吉岡 道宏
2/8	16	富山県	セガワールド豊田	富山市豊田町1-21-4	076-444-9333	津田 和正
2/11	16	長野県	ゲームステーションパロ 諏訪店	諏訪市沖田町5-18 諏訪ステーションパーク内	0266-82-2900	今井 孝彦
2/14	17	石川県	レジャーセンターポパイ	石川郡野々市町高橋町5-28	076-246-1369	菊地 弘幸
2/15	15	新潟県	アミューズメントパーク宝島 十日町店	十日町市字上島丑735-1 妻有ショッピングセンター内	0257-52-0232	湯沢 勝
2/15	19	愛知県	PLABO名古屋店	名古屋市熱田区新尾頭2-4-14	052-683-8765	永田 慎三
2/21	16※	長野県	APINA諏訪 インター店	諏訪市沖田町4-41-8	0266-53-1181	米山 真史
2/22	15	新潟県	ゲームセンターテクノポリス	長岡市愛町1-8-50	0258-33-1516	吉田 健智
2/22	19	静岡県	アミューズメントBee-Bee	田方郡函南町間宮433-1	055-979-6464	平澤 直樹
2/28	17	石川県	セガワールド近岡	金沢市近岡町294-2	076-239-3644	田嶋 優
2/28	19	愛知県	GAME COLLEGE II	名古屋市西区上小田井1-38-2	052-503-1567	細川 正已
3/6	15	新潟県	チャンス 上越店	上越市下荒浜大谷内横田296-1	025-544-5376	笠原 広幸
3/6	17	石川県	湯の国ヤング	加賀市庄町 カ-55	0761-74-7015	菊地 弘幸
3/7	18	福井県	GAME FANTASIO 敦賀店	敦賀市昭和町2-22-37	0770-21-0399	山岡 孝文
3/7	19	愛知県	M'S PARK 鳴海店	名古屋市緑区鳴海町柳長28-1	052-621-1186	鈴木 正明
3/13	15	新潟県	プラボ新潟店	新潟市堀之内南2-19-14 和合ビル1F	025-245-9631	鈴木 健司
3/13	18	福井県	ゲームセンターBONBON	武生市塚原町25-1-12	0778-21-2738	菊地 弘幸
3/14	15※	新潟県	アミューズメントステージボビー	新潟市山二ツ649-1	025-286-0763	鶴巻 雄一
3/14	17※	福井県	セガアリーナ	福井市丸山1-410	0776-52-0806	久保 健一
3/14	19※	愛知県	ハイテク八事	名古屋市昭和区広路町北石坂102-4 サンハイツ伊藤1F	052-836-8284	伊沢 一嘉
3/20	18	岐阜県	ゲームペカ	岐阜市岩田坂4-1-10	058-241-3288	浅野 賢治
3/27	18※	岐阜県	ゲームセンターダイオウ	岐阜市芋佐南3-7-5	058-274-3291	山越 剛志
[illegible]						
1/24	22	大阪府	コスミックプラザABC	寝屋川市早子町18-14	072-823-1160	橋本 雄一
2/1	23	大阪府	星房物語 中百舌鳥店	堺市百舌鳥梅町3-5-1	072-250-3001	畑山 将寛
2/7	22	大阪府	アミューズGiGi	天王寺区上汐3-3-5	06-6775-6051	唐崎 正人
2/7	23	和歌山県	ピタゴラス	和歌山市土入73-1	073-451-4161	中島 健雄
2/8	22	大阪府	セガワールドアポロ	大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31 アポロビル3F	06-6647-0716	門脇 孝彦
2/14	22※	大阪府	セガワールド布施	東大阪市長堂1-1-1 ロンモール布施内	06-6783-6999	吉田 健志
2/15	23	和歌山県	JOYJOY PLAZA	田辺市東山1-5-1 オーシティー内1F	073-924-0417	畑中 一夫
2/21	21	京都府	スーパーヒーロー山科	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フクキビル1F	075-502-5765	奈良 孝志
2/28	21	京都府	下鴨ヒーロータウン	京都市左京区下鴨高木町46 ジョイ下鴨B1	075-712-4367	奈良 孝志
2/29	23※	大阪府	星房物語 岸和田店	岸和田市作才町1047	0724-32-3841	畑山 将寛
3/6	24	大阪府	アミューズメントパーク エルロフト	茨木市宇野辺1-4-3	072-623-7161	原 靖央
3/7	21	滋賀県	AS24	神崎郡五個荘町北町屋155	0748-48-2369	竹内 昌宏
3/13	21	京都府	西院コットンクラブ	京都市右京区西院三蔵町12	075-316-2675	奈良 孝志
3/14	21※	京都府	neo amusement space a-cho	京都市中京区寺町通り四条上ル東大文字町302・303 A-breakビル2F	075-251-2323	松山 昌樹
3/14	24	大阪府	プレイステーションネーブル	吹田市豊津町9-15 日本興業ビル1F	06-6337-1188	水口 次郎
3/27	24	兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404-407	078-271-0335	乙井 孝至
3/28	24※	兵庫県	デジャ・ヴ 神戸店	神戸市中央区東川崎町1-5-7 エコールマリンビルB1	078-366-3811	土居 敏郎
[illegible]						
1/4	26	広島県	セガワールドメガ海田	安芸郡海田町南大正町3-35 フタバ図書隣り	082-824-5550	松田 実
1/17	26	山口県	ゲームスポットSPEED	下松市生野屋南3-2-5	0833-45-2828	中野 亜太郎
1/25	26	山口県	アミューズメントスペースWIN	山口市大字朝田1668-1	083-932-3911	木寺 慶二郎
2/8	26※	広島県	アミパラ TOYO	広島市中区流川1-15	082-249-8026	今西 範好
2/20	25	広島県	アミパラここじゃ	東広島市西条町下見6-10-19 山手電気内	0824-24-4747	渋谷 滋雄
2/28	25	鳥取県	スーパーヒーロー 倉吉店	倉吉市見日町633	0858-23-5255	鶴田 [illegible]
2/29	25	香川県	サーカスサーカス ライオン店	高松市百間町9-5	087-851-0557	村本 睦公
3/7	25※	岡山県	ファンタジスタ	倉敷市玉島爪崎162	086-523-6555	大島 幸次郎
[illegible]						
1/18	29	沖縄県	ハイテクセガ北谷プラザ	中頭郡北谷町美浜3-6-7	098-936-7904	山城 淳一
1/25	29※	沖縄県	ゲームインナハ	那覇市牧志3-2-1	098-863-1376	宮城 義浩
2/7	27	福岡県	アミューズメントスペースOPA	北九州市小倉北区片野4-7-7	093-952-7775	平島 心
2/15	27	福岡県	遊遊亭一番街1号店	久留米市東町33-5 フタマタビルB1	0942-30-8300	森光 忠寿
2/21	27※	福岡県	ゲームランドグリーン	福岡市博多区竹下1-3-12	092-482-8293	南原 正明
2/21	28	熊本県	VIPファンタジア	熊本市新屋敷2-24-1 VIPファンタジアビル	096-371-6162	西岡 秀明
2/29	28	大分県	Dream World	大分市大在中央2-8-3	097-593-5224	長野 光春
3/6	28	長崎県	ゲームランド松山	長崎市松山町6-9 朝永ビル	095-846-2693	吉田 研太郎
3/7	28※	長崎県	SEGA REGALO	長崎市本石灰町6-38 宝塚会館ビル1F	095-820-9757	諸岡 親成

CAPCOM VS. SNK 2

(カプコン)



種別	予選店舗数	店舗選出数	当日予備予選枠数	海外枠数	本選出場合計数
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

1/10	岡山県	アミパラ ウェルカム店	岡山市表町2-6-40	086-221-8833	田尻 裕章
1/18	千葉県	ゲームピンゴ	市川市相之川4-6-18 YKビル1F	047-395-2065	吉田 隆弘
1/25	東京都	セガ上野ハセラ	台東区上野2-14-30 SAビル1F	03-3832-8002	矢島 忠
2/1	大阪府	チャレンジャーアババ 天神橋店	大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F	06-6357-6677	新明 志郎
2/7	福岡県	モンキーハウス本館	福岡市中央区六本松2-6-7	092-731-0052	浜上 太郎
2/8	福井県	セガワールド武生	武生市新町3-13-4 シビィ橋	0778-21-1675	小川 英紀
2/14	熊本県	セガ・マービィー	熊本市春日3-15-1 熊本駅ビル フレスタ商店街	096-351-6229	濱田 幸治
2/15	長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	026-228-7434	金沢 政雄
2/22	沖縄県	ゲームインナハ	那覇市牧志3-2-1	098-863-1376	宮城 義浩
2/28	愛知県	ユーファクトリー 安城店	安城市住吉町丸田24-6	0566-96-0700	丸山 伸
3/6	鹿児島県	スーパーゲーム・チャレンジ	鹿児島市中央町22-4	099-258-7865	坂口 博友
3/7	宮城県	プレイランド エヌワン	仙台市青葉区中央2-6-6	022-261-5782	高橋 宏明
3/14	滋賀県	セガワールド甲西	甲賀郡甲西町夏見二ッ橋356-1	0748-72-5822	和田 正樹
3/28	千葉県	アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1	047-475-8918	兼木 良広

予選開催は14店舗！
限られた決戦の地で勝利せよ!!

店舗選出数の少ない「カプコン VS. SNK 2」は、どの予選も激闘必至。各プレイヤーのレベルも軒並み上がっており、前回の覇者「ときど」でも予選通過は難しいと言われている。要注目の予選店舗は、最もレベルの高い東京で唯一の予選があるセガ上野ハセラだろう。

STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE

(カプコン)



種別	予選店舗数	店舗選出数	当日予備予選枠数	海外枠数	本選出場合計数
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

1/3	新潟県	ゲームセンターGLAD	長岡市城内町1-2-6 1F	0258-36-7737	篠村 透
1/10	愛知県	GAME COLLEGE	愛知郡長久手町山越116	0561-61-1438	岡本 健三郎
1/11	福井県	セガワールド舞屋	福井市舞屋町16-6-1 オメガウィーンアカデミー1F西側	0776-34-8150	小池 チズ子
1/17	徳島県	エンゼルランド 徳大工前店	徳島市助任橋2-34-3 いちごハウジング2F	088-656-5044	高橋 京平
1/18	福島県	スパーランド	郡山市中町7-16 安積野ビル	024-921-7010	瀬川 良
1/18	沖縄県	ゲームインナハⅡ	那覇市松尾2-22-19	098-861-8361	宮城 義浩
1/24	埼玉県	プラボ上尾店	上尾市柏座1-13-20	048-776-4379	下村 典生
1/24	岡山県	アミパラ ウェルカム店	岡山市表町2-6-40	086-221-8833	田尻 裕章
1/25	神奈川県	ゲームプラザ ニューヨーク大船	鎌倉市大船1-22-26 大船会館2F	0467-44-0027	塚本 聡
1/25	岐阜県	ゲームサファリ 穂積店	穂積市穂積町馬場小城1-93-1	058-326-6537	橋本 光輝
1/25	熊本県	セガワールド白山	熊本市九品寺6-3-36	096-372-2005	長野 慎太郎
1/31	長野県	レイディビートル	松本市中央1-8-20	0263-39-4000	齋藤 雅吾
2/1	長野県	ゲームコーナー友栄	上田市天神1-9-1 イトーヨーカドー上田店4F	0268-27-4111	竹内 和幸
2/1	大阪府	チャレンジャー ガムガム店	吹田市岸部南1-24-9	06-6317-0433	松井 力
2/7	東京都	GAME IN ナミキ	世田谷区松原2-27-14 山香ビル	03-5300-5747	谷口 健治
2/8	神奈川県	ゲームインファンファン藤沢店 新館	藤沢市鵠沼石上1-3-8	0466-25-3255	長島 光輝
2/8	和歌山県	アミュージアム 和歌山店	和歌山市小雑賀613-1	073-431-2280	秋山 礼
2/11	東京都	ゲームプラザホームラン	八王子市千人町2-19-5	0426-67-0322	佐藤 景
2/15	福岡県	サブカルチュア	筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル	092-922-9010	太田 信之
2/22	東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 高橋ビル1F	03-3558-9766	今井 恵介
2/28	茨城県	スキッパーズ日立店	日立市幸町1-11-1 YBビル1F	029-421-0512	玉川 初紀
2/29	愛知県	クラブセガ金山	名古屋市熱田区金山1-19-2 ヤガミ観光ビル1F〜3F	052-323-0121	榎田 新吾
2/29	福岡県	遊道楽 御井町店	久留米市御井町1690-4	0942-44-0226	西村 朗
3/6	新潟県	プラボ新潟店	新潟市堀之内南2-19-14 河合ビル1F	025-245-9631	鈴木 徹司
3/6	大分県	プレイハードファイブオー 別府店	別府市田の湯町12-25 サンコー[illegible]	0977-25-7812	立石 辰夫
3/13	愛知県	M'S PARK 鳴海店	名古屋市緑区鳴海町柳長28-1	052-621-1186	鈴木 正明
3/14	北海道	ゲーム702（※）	札幌市北区北7条西2-15-1 TMビル1F	011-737-6165	佐藤 昌信
3/20	東京都	ゲームセンターMOM西葛西店	江戸川区西葛西5-1-5 サンシティ西葛西1F	03-3675-8737	加藤 悦史
3/21	静岡県	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	054-648-7796	佐藤 照久
3/28	東京都	ゲームラビリンス	練馬区北町2-36-24	03-3935-8022	石井 聡

予選開催状況は前回とほぼ同じ
果たしてその結果は……？

先日行なわれた「第3回ゲーベレーションカップ」では、九州勢「178」、「牛!?」などが大活躍、「激闘劇場」では前回の覇者「いつ」が敗れるなど、新興勢力の台頭が激しい「ストⅢ3rd」。

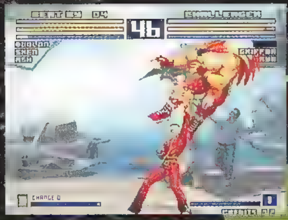
そのような状況で最も有力視されているプレイヤーは「ボス」。大会ではあまり結果を残していないものの、全キャラを使いこなし、負け越しているプレイヤーが居ないとまでいわれるそのポテンシャルは爆発するのか？

また、「K.O」、「マッチ」とチームを組み、「激闘劇場」で「VF4EVO」との二冠を達成した「ヌキ」も当然マークされる存在。このチームが全く同じメンバーで予選に出場したら、間違い無く優勝候補筆頭になるだろう。

予選開幕の1月3日。新潟・ゲームセンターGLADの予選には遠征者続出か……？

THE KING OF FIGHTERS 2003

(SNKプレイモア)



種別	予選店舗数	店舗選出数	当日予備予選枠数	海外枠数	本選出場合計数
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

1/4	長崎県	プラボ浦上店	長崎市中園町6-23	095-848-2223	石川 欣臣
1/11	千葉県	アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1	047-475-8918	兼木 良広
1/11	神奈川県	ゲームプラザ ニューヨーク大船	鎌倉市大船1-22-26 大船会館2F	0467-44-0027	塚本 聡
1/11	愛知県	おもしろランドAHAHA	西春日井郡清洲町一場1240	052-401-6013	松家 寿生
1/11	大阪府	チャレンジャー 関大前店	吹田市千里山東1-14-2	06-6389-8072	坂本 賢一
1/12	東京都	セガ河辺	青梅市河辺町10-10-1	0428-24-5672	原 正明
1/17	茨城県	桜の牧アミューズパーク	水戸市小吹町2062-3	029-244-9900	柴田 和則
1/17	京都府	スーパーヒーロー山科	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フクキビル1F	075-502-5766	奈良 孝志
1/18	栃木県	シーサイドリゾートアミューズメントパーク	宇都宮市西町7-3	028-632-5006	堀内 敦子
1/18	滋賀県	アミューズメントスペース ガオラ	草津市野路町2135-1	077-561-0210	柴原 信博
1/18	香川県	MAXPLAZA善通寺	善通寺市中村町1798-2	0877-63-4333	山口 一也
1/19	京都府	スターダスト	京都市中京区新京極蛸薬師下ル東側町502	075-251-5603	上田 治一

※：「ストリートファイターⅢ 3rd ストライク」の予選店舗ゲーム702は、2月に店舗が移転予定です。ここで掲載している住所、電話番号は移転前のものです。3月14日の予選開催場所については、直接お店にお問い合わせください。

大幅なシステム変更により勢力図にも変動があるか!?

発売してから間も無い現時点での注目プレイヤーは、やはり「KOF 2002」での強豪となる。第1回闘劇で上位に入った「大御所」「キャベツ」「R.F@奈良」や韓国プレイヤーたちは、本作でも目が離せない存在だ。そのほか、関東勢では新宿スポーツランド西口の「KOF 2002」大会で2[illegible]ながら四連覇を達成した「極限堂」、第1回闘劇後に実力を伸ばしてきた「[illegible]」、関西の有力プレイヤー「[illegible]」「カオル」らにも注目したい。

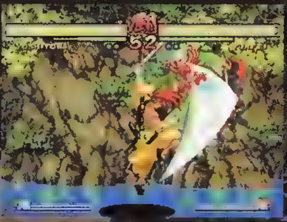
しかし、ゲームシステムが大幅に変更された上、キャラの入れ替わりも激しい本作において、前作の強豪がそのまま活躍できるとは限らない。特に、新キャラのデュオロンは早くも最強キャラとの呼び声が高く、その性能は本誌ライターも務める「極限堂」をヘコませるほど。新たな勢力の浮上も十分にありえるぞ。

注目の店舗は、開幕戦のアミューズメントエース津田沼と、トリを務める大久保アルファステーションだ。前者は「KOF」シリーズの大規模な大会で幾度となく決勝の舞台となり、第1回闘劇では「KOF 2002」優勝プレイヤーの「大御所」を輩出した名門店。後者は以前から「KOF」シリーズのランキングバトルを開催しており、[illegible]大会には首都圏の強豪プレイヤーが集う。また、関西ではPASSCA、チャレンジャー関大前店などが有名どころ。どの店舗も、かなりの激戦となるはずだ。

1/24	千葉県	ゲームチャリオット 誉田店	千葉市緑区誉田町2-2300-9	043-226-9510	渡辺 大悟
1/24	神奈川県	ハイテクランドセガ戸塚	[illegible]	045-871-5598	[illegible]
1/[illegible]	東京都	新宿スポーツランド本館	新宿区新宿3-22-12	03-3352-5489	[illegible]
1/26	愛知県	テクノワールド	[illegible]	[illegible]	[illegible]
1/25	京都府	Game's DRAGON	京都市上京区千本下立売下ル小山町[illegible] 1F	[illegible]-822-3017	[illegible]
1/25	沖縄県	ハイテクセガ北谷プラザ	中頭郡北谷町美浜3-6-7	098-936-[illegible]	[illegible]
1/31	東京都	ハイテクランドセガ[illegible]	[illegible]役町1-28	03-3208-[illegible]	[illegible]
2/1	大阪府	ゲームプラザVIP 茨木店	茨木市双葉町3-2 双葉ビル1F	0726-33-4818	[illegible]
2/3	栃木県	BAZZ	下都賀郡国分寺町[illegible]大前3-[illegible]	028-540-1291	[illegible]
2/8	千葉県	ゲームセンター[illegible]	柏市旭町1-1-6 中嶋ビル[illegible]	04-7144-[illegible]	[illegible]
2/8	愛知県	ゲームBOX Q	名古屋市中村区則武1-4-1 光和則武ビル1F～2F	052-45[illegible]-0359	川合 [illegible]
2/8	大阪府	PASSCA	大阪市阿倍野区阿倍野筋2-4-51	06-6627-6766	[illegible]
2/11	東京都	セガワールド大森	大田区山王2-1-5 大森駅ビル ララ2F	03-5709-0669	[illegible]
2/14	東京都	クラブセガ渋谷	渋谷区宇田川町28-6	03-5780-2667	中川 [illegible]
2/15	栃木県	ファンタジーパーク	那須郡西那須野町二区町352-7	028-737-6137	[illegible]
2/15	栃木県	インターパーク+1	宇都宮市東谷町立野885	028-657-6789	工藤 将之
2/15	東京都	ツインスタージオスセガ	新宿区神楽坂2-11 第2カグラヒルズ1F	03-3260-7253	[illegible]
2/15	愛知県	セガワールド一宮	一宮市音羽3-11-30	0586-23-5125	吉川 [illegible]
2/1[illegible]	大阪府	アミューズメント スコット	大阪市浪速区日本橋5-12-5 [illegible] 3F	06-6648-9918	[illegible]
2/[illegible]6	広島県	フタバ図書GIGAZONE	広島市南区松原町2-22 フタバ図書GIGA店5F	082-568-4791	佐古 直也
2/21	東京都	AMUSEMENT JASPA	板橋区仲宿64-4 ミヨシヤビル2F	03-3964-3009	相原 伸夫
2/21	[illegible]	アミューズ[illegible]	上越市下門前東島810-1	025-545-2608	山田 [illegible]
2/2[illegible]	奈良県	キャノンショット	奈良市二条町2-4-14	074-235-3208	[illegible]
2/21	鹿児島県	スーパーゲーム・チャレンジ	鹿児島市中央町22-4	099-258-7865	坂口 信友
2/22	北海道	ゲーム41	札幌市東区北41条東1-2-15	011-751-9772	高田 [illegible]
2/22	神奈川県	ゲームスタジオ クィック	相模原市鵜沼台2-23-7 [illegible]	042-776-2530	萩原 [illegible]
2/22	東京都	セガワールドパルテノス	多摩市落合1-1040 丘の上パティオ	042-389-0552	林 宏昭
2/26	新潟県	エリア1	南蒲原郡栄町大字猪子場新田660-1	0256-45-7236	溝口 淳之
2/28	静岡県	ミラクルドーム	富士市田島124-1	0545-52-8585	服部 和幸
2/29	北海道	クラブセガ札幌	札幌市中央区南5条西4-7 南興ビル	011-512-1868	小関 延宏
2/29	東京都	SPOT 21	新宿区西新宿1-15-4 オムニクスビル1F	03-3343-0010	市来 [illegible]
3/6	福島県	ドリームファクトリー 会津店	会津若松市一箕町大字亀賀字川西119-1	0242-37-0057	[illegible]
3/6	広島県	ブリッズ松永ベイボウル	福山市柳津町1-4-10 松永ベイボウル内	084-933-6201	[illegible]
3/7	東京都	西郷会館	台東区上野4-16-17	03-3833-0192	高橋 雅人
3/7	大阪府	JOYBOX	大阪市天王寺区上本町6-4-3	06-6771-5081	竹本 [illegible]
3/13	富山県	アミューズランド [illegible]	高岡市下関6-1 高岡駅地下街	0766-24-3555	[illegible]
3/14	宮城県	ハイテクセガ仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビル[illegible]	022-267-1834	[illegible]
3/14	千葉県	(株)ラッキー 中央店 フェリシダ	千葉市中央区富士見2-8-1	043-222-5610	竹中 正[illegible]
3/14	神奈川県	アミューズメントパーク シアス上大岡店	横浜市港南区上大岡西2-1-[illegible] 赤い風船ビル[illegible]	045-847-4780	[illegible]
3/14	愛知県	プラスアルファ	名古屋市名東区新宿1-25	052-702-5641	加藤 佳則
3/20	東京都	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10 中村ビル	03-5295-2345	赤澤 康史
3/21	千葉県	セガワールド成田	成田市東町157-5	0476-23-2591	下重 幸洋
3/21	長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	026-228-7434	金沢 政雄
3/21	広島県	JOYサンモール	広島市中区紙屋町2-2-18 サンモール4F	082-241-8564	小田 修次
3/21	福岡県	遊遊来 和白店	福岡市東区和白丘2-2-66	092-607-0999	三浦 [illegible]太郎
3/27	岐阜県	ゲームベガ	岐阜市岩田坂4-1-10	058-241-3268	[illegible]
3/28	東京都	大久保アルファステーション	新宿区百人町2-17-2 アルファビルB1～3F	03-5330-8[illegible]	七村 [illegible]

SAMURAI SPIRITS ZERO

（悠紀エンタープライズ／SNKプレイモア）



種別	予選店舗数	店舗選出数	当日予備予選枠数	海外枠数	本選出場合計数
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

慶寅、雲飛を操る強豪を崩せるか!? 予選でサムライの魂を見せろ!!

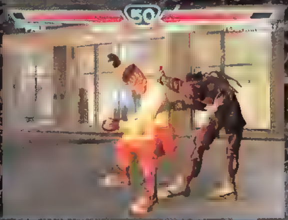
発売から2カ月以上が経過し、有力プレイヤーもある程度見えてきた本作。注目は、やはりBNF（SNK系のプレイヤー＆店舗のネットワーク）のランキングバトル上位のプレイヤー。特に、チャレンジャー ガムガム店で3連覇を果たした雲飛使いの「いわ」、チャレンジャー関大前店にて「SVC カオス」から通して活躍している慶寅使いの「ドン・ぱんちょ」は活躍が期待できる。また、大久保アルファステーションでは、「GGXX #RELOAD」で最強エディとの呼び声が高い「小川」が、慶寅を使って上位に入っている。2タイトルでの出場権獲得なるか!? なお、前述のプレイヤーを含め、有力プレイヤーのほとんどは慶寅か雲飛を使用している。不利とされるキャラで予選大会を勝ち抜く、スペシャリストの登場にも期待したい。

予選店舗の中では、やはり前述のランキングバトル開催店に注目。常日ごろから大会で慣れ親しんでいるだけに、参加プレイヤーの思い入れも深いはず。激戦は必至だろう。

1/5	京都府	スターダスト	京都市中京区新京極蛸薬師下ル東側町502	075-251-5603	上田 治一郎
1/11	千葉県	ゲームチャリオット 辰巳店	市原市市原500-1 パチーノヒノ店隣1F～2F	043-641-9211	橋本 欣志
1/11	大阪府	チャレンジャー ガムガム店	吹田市岸部南1-24-9	06-6317-0433	松井 力
1/11	福岡県	タイトーステーション天神	福岡市中央区天神2-6-35 サザンクロスビル	092-737-5500	江口 未希也
1/17	千葉県	プレイランドドラゴン 市川店	市川市市川1-4-1[illegible] プラザKOWA 1F	047-321-0341	中矢 光[illegible]
1/17	岐阜県	ゲームハウス アリババ	大垣市池尻町940-1	0584-92-5296	清水 裕[illegible]
1/18	栃木県	インターパーク+1	宇都宮市東谷町立野885	028-657-6789	工藤 将之
1/18	千葉県	ゲームチャリオット 五井店	市原市五井中央西2-1-2	043-623-[illegible]	[illegible]
1/18	神奈川県	POWER STICK	鎌倉市大船1-28-7 第52東京ビルB1	0467-43-3034	[illegible]
1/18	愛知県	GAME COLLEGE II	名古屋市西区上小田井1-38-2	052-503-1567	[illegible]川 正巳
1/24	千葉県	アミュージアム 市原店	市原市辰巳東1-1-1 リブレ辰巳台2号館	0436-75-6789	山下 滋
1/24	京都府	下鴨ヒーロータウン	京都市左京区下鴨高木町46 ジョイ下鴨[illegible]	075-712-4367	[illegible]
1/25	千葉県	アミューズメントアルティメット	習志野市谷津7-8-3 栄山ビル2F	047-478-1563	山本 [illegible]太郎
1/25	愛知県	GAME COLLEGE	愛知郡長久手町山越110	0561-61-1439	岡本 健三郎
1/31	千葉県	メッセ102四街道	四街道市四街道1-2-1 チェ[illegible]ビル1F	043-424-6070	[illegible]
1/31	愛知県	PLAY-SEVEN	尾西市開明字流64-1	0586-46-7228	酒田 厚作
1/31	大阪府	ゲームプラザ OKA[illegible]	高槻市城北町2-11-2	072-672-1760	[illegible]井 利明
2/1	北海道	アミュージアム 麻生店	北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生ビル	011-736-6166	[illegible]
[illegible]	京都府	ゲームスペース[illegible]	宇治市広野町西裏100	0774-43-9030	安達 裕次
2/1	熊本県	セガワールド白山	熊本市九品寺6-3-36	096-372-2005	長野 慎太郎
2/7	群馬県	アミュージアム 前橋店	前橋市国領町2-200-6	027-237-4234	高口 [illegible]
2/7	千葉県	ゲームパークZAPS	柏市根戸386-13	047-137-1977	[illegible] 浩一郎
2/7	東京都	セガワールドアルカス	府中市宮西町2-5-1 さくら三番館	042-365-2591	石田 徹
2/7	石川県	[illegible]ヶ丘レジャーセンター	石川郡野々市町高橋町15-12	076-248-3765	金田 渉
2/7	大阪府	アミューズメント ギガ	枚方市西禁野2-[illegible]	072-849-4161	[illegible]井 利明
2/8	茨城県	GAME PADDOCK +1	猿島郡総和町小堤1916	028-098-5161	加藤 誠
2/8	埼玉県	ゲームファクトリーマグマ 川越店	川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1	049-222-8839	高橋 厚之
2/8	岡山県	[illegible]ァンタジスタ	倉敷市玉島爪崎162	086-523-6555	大島 幸次郎
2/1[illegible]	新潟県	タカラ島プラーカ店	新潟市笹口1-2 プラーカ26F	025-240-2318	小市 あき
2/14	埼玉県	ゲームセンターリンリン	熊谷市拾六間725-1	048-533-3054	平沼 保士
2/15	茨城県	AMスクエア [illegible]	つくば市刈間281-1	029-851-1506	石引 正德
2/15	大阪府	チャレンジャー 関大前店	吹田市千里山東1-14-2	06-6389-8072	坂本 賢一
2/15	大分県	TAITO IN WING	大分市中央町2-1-1	097-533-2716	大村 太郎
2/20	福井県	セガワールド武生	武生市新町3-13-4 シピィ林	0778-21-1675	小川 英紀
2/21	東京都	SPOT 21	新宿区西新宿1-15-4 オムニクスビル1F	03-3343-0010	市来 [illegible]
2/22	栃木県	ゲームスペースA-7	宇都宮市東宿郷6-2-1	028-636-6140	遠藤 則彦

2/22	神奈川県	ペンギンハウス相模[illegible]	[illegible]市相模が丘1-25-11	042-746-4358	二階堂 学
2/22	大阪府	セガワールドアポロ	大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31 アポロビル3F	06-6647-0716	門脇 孝徳
2/22	福岡県	HYPER MESSE	北九州市小倉南区北方4-6-7	093-963-7770	平尾 心
2/28	群馬県	セガワールド前橋	前橋市関根町363	027-231-1109	荻原 一孝
2/28	神奈川県	ゲームスタジオ クイック	相模原市南台2-2[illegible]	042-776-2530	[illegible]
2/28	東京都	秋葉原[illegible]	千代田区外神田1-15-[illegible]	03-3252-7628	[illegible]
2/28	大阪府	チャレンジャー[illegible]	茨木市西安威1-5-21	072-643-4444	三島 拓也
2/28	山口県	ゲームスポットSPEED	下松市生野屋南3-2-5	0833-45-2828	中野 恵太郎
3/6	群馬県	エクシブワールド byセガ	藤岡市上大塚313	027-422-8110	小島 [illegible]
3/7	千葉県	プレビ ジョイカム 銚子店	銚子市双葉町5-2 銚子ショッピングセンターシティオB1	0479-25-3704	[illegible] 正寛
3/7	三重県	セガワールドサウスウエスト	津市高茶屋小森町字瓦ヶ野4077-1	059-235-0200	服部 公敬
3/7	兵庫県	チャレンジャー 三宮店	神戸市中央区三宮町1-3-21 Kビル1F	078-393-0388	山下 将司
3/7	大分県	プラット中津	中津市東本町4-3	0979-27-1255	久永 文大
3/13	大阪府	ハイテクランドセガ[illegible]	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1F~2F	06-6645-7892	[illegible]
3/14	栃木県	ゲームグッドヒル	宇都宮市川田町1000-1 ソーレ21	028-614-6142	樋口 毅
3/14	東京都	ツインスタージオスセガ	新宿区神楽坂2-11 第2カグラヒルズ1F	03-3260-7253	[illegible] 進一郎
3/14	福岡県	プラボ福岡 交通センター[illegible]	福岡市博多区博多駅中央街2-1 福岡交通センタ[illegible]7F	092-434-3721	[illegible]
3/21	東京都	大久保アルファステーション	新宿区百人町2-17-2 アルファビルB1~3F	03-5330-8595	[illegible]村 秀寿
3/21	大分県	ゲームプラザアンアン 大分店	大分市都城新町1-8	097-553-3588	[illegible]
3/27	青森県	ハイテクセガ青森	青森市新町1-8-10	017-734-3737	佐藤 雅之
3/27	東京都	トライアミューズ[illegible]	千代田区外神田4-3-10 中[illegible]	03-5295-2345	[illegible]
3/28	埼玉県	セガワールド狭山	狭山市北入曽字御狩場689-1	042-956-6490	[illegible]
3/28	沖縄県	ジョイBOX	[illegible]	098-886-9429	[illegible]

TEKKEN 4



[illegible]

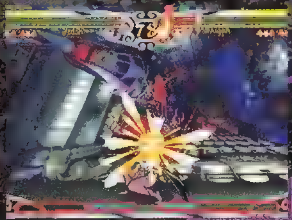
種別	予選店舗数	店舗選出数	当日予備予選枠数	海外枠数	本選出場合計数
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

1/4	大阪府	ゲームDINO 阪急茨木店	茨木市永代町5 ソシオ[illegible]	072-631-5507	八尾 竜也
1/10	茨城県	桜の杜アミューズパーク	水戸市小吹町2062-3	029-244-9900	[illegible]田 和則
1/17	滋賀県	AS24	神崎郡五個荘町北町[illegible]	0748-48-2369	竹内 [illegible]
1/24	新潟県	アミューズメントパーク[illegible]十日町店	十日町市[illegible]	0257-52-0232	[illegible]
1/31	東京都	ゲームオスロー 立川第2店	立川市錦町1-4-27 オスロービル2F	042-528-1771	[illegible]
1/31	大阪府	チャレンジャー[illegible]	茨木市西安威1-5-21	072-643-4444	三島 拓也
2/8	千葉県	クラブセガ[illegible]	[illegible]市[illegible]2-3-1	0471-64-0866	[illegible]
2/15	青森県	クラブ[illegible]	上北郡六戸町大字折茂字前田161-1	0176-55-4714	[illegible]
2/21	三重県	セガワールド松阪	松阪市松江町780	0598-53-0611	[illegible]
2/29	神奈川県	[illegible]横浜	横浜市西区高島1-5-24 大洋ビル1F	045-311-8324	[illegible]
3/6	富山県	アミューズメントアスプレス	富山市大島1-24	076-423-2890	[illegible] 成保
3/13	東京都	GAME UFO 三軒茶屋店	世田谷区三軒茶屋2-[illegible]	03-5486-8994	岡部 [illegible]
3/20	和歌山県	ミルカトル 加納店	和歌山市加納319-1	073-476-3033	[illegible]
3/21	愛知県	PLABO名古屋店	名古屋市熱田区新尾頭2-4-14	052-683-876[illegible]	[illegible]
3/28	東京都	PLAYMAX新宿店	新宿区西新宿1-4-1 プリンスビル1F~2F	03-3342-3071	[illegible]

店舗上位2名が決勝の舞台へ！世代交代はあるのか……？

動向が気になるのは、何といってもシャオユウ使いの「[illegible]」。3月13日に彼の本拠地であるGAME UFO 三軒茶屋店で行なわれる予選は注目だろう。そして、3月28日に"鉄拳の聖地"PLAYMAX新宿店で行なわれる最終予選も激戦必至。都内のみならず、全国各地から強豪プレイヤーが集結するはずだ。

VAMPIRE SAVIOR



[illegible]

種別	予選店舗数	店舗選出数	当日予備予選枠数	海外枠数	本選出場合計数
個人戦	31店	[illegible]	[illegible]	-	[illegible]

1/11	千葉県	アミューズメントアルティメット	習志野市谷津7-8-3 [illegible]ビル2F	047-478-1563	山本 源太郎
1/11	岐阜県	ゲームサファリ 穂積店	穂積市穂積町馬場小城1-93-1	058-326-6537	梅本 光[illegible]
1/12	福岡県	タイトーステーション天神	福岡市中央区天神2-6-35 サザンクロスビル	092-737-5500	江口 未帆也
1/24	東京都	新宿スポーツランド西口	新宿区西新宿1-12-5 三平ビル	03-3344-0748	三上 [illegible]
1/24	滋賀県	アミュージアム 草津店	栗東市小柿7-8-8 テイサンスク[illegible]	077-554-3457	川口 貴之
1/24	大阪府	アミューズメント ギガ	枚方市西禁野2-1	072-849-4161	[illegible]井 利明
1/25	長野県	ゲームコーナー友栄	上田市天神1-9-1 イトーヨーカドー上田店4F	0268-27-4111	竹内 和幸
1/25	沖縄県	ゲームインナハII	那覇市松尾2-22-19	098-861-8361	[illegible]
1/31	愛知県	ユーファクトリー 安城店	安城市住吉町丸田24-6	0566-96-0700	丸山 [illegible]
2/1	福井県	セガワールド舞屋	福井市舞屋町16-6-1 オメガクィーンアカデミー[illegible]	0776-34-8150	[illegible]
2/1	福岡県	遊遊楽 御井町店	久留米市御井町1690-4	0942-44-0226	西村 [illegible]
2/7	東京都	ゲームオスロー 立川第2店	立川市錦町1-4-27 オスロービル2F	042-528-1771	高梨 [illegible]
2/7	奈良県	NEO STATION	大和高田市高砂町6-3 川山ビル	074-525-1610	田中 [illegible]一郎
2/7	滋賀県	アミューズメントスペース カオラ	草津市野路町2135-1	077-561-0210	粟原 信博
2/8	滋賀県	セガワールド甲西	甲賀郡甲西町夏見二ッ橋356-1	0748-72-5822	和田 正樹
2/8	広島県	ハイテクセガミスズ2	広島市中区大手町1-4-1	082-243-0910	[illegible]
2/11	埼玉県	熊谷ゲームランド	熊谷市銀座2-87 トカルパ1F	048-527-3676	大井 [illegible]
2/14	三重県	セガワールド松阪	松阪市松江町780	0598-53-0611	三[illegible]
2/14	大阪府	アミューズメントプラザカマロ 道頓堀店	大阪市中央区道頓堀1-6-4 王子興行ビル1F	06-6214-1570	門田 尚史
2/21	新潟県	エリア21	南蒲原郡栄町大字猪子場新田660-1	0256-45-7236	[illegible]
2/22	広島県	西条プラザゲームコーナー	東広島市西条西本町28-30 西条プラザ2F	0824-23-4130	平木 彰
2/28	新潟県	アミューズメントスタジアムトップ	柏崎市両田尻字無515	0257-21-0882	大橋 正臣
2/28	兵庫県	遊SPACE マジカル	神戸市中央区琴ノ緒町5-2-3 アルプスビル1F~2F	078-265-5100	山本 卓司
3/6	新潟県	ゲームセンターテクノポッ[illegible]	長岡市[illegible]町1-8-50	0258-33-1516	吉田 [illegible]
3/7	北海道	ゲーム41	札幌市東区北41条東1-2-15	011-751-9772	高田 [illegible]
3/13	大分県	プレイハードファイブオー 別府店	別府市田の湯町12-25 サンコーポジャンバル1F	0977-25-7812	立石 辰夫
3/14	東京都	プレイシティキャロット 巣鴨店	豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1~B2	03-3943-6735	坂本 成嘉
3/14	静岡県	ミラクル沼津	沼津市北高島町5-7	055-925-6797	[illegible] 知[illegible]
3/21	宮城県	ゲームパラダイス パインズ	仙台市泉区松森字斉兵衛58-1 松森プラザ	022-374-4781	[illegible]田 仁
3/21	静岡県	プレイハーツ 浅羽店	磐田郡浅羽町浅羽944	0538-23-8293	松永 正吾
3/21	大分県	プラット中津	中津市東本町4-3	0979-27-1255	久永 文大

7年振りとなる全国の舞台 まずは店舗上位2名を目指そう！

久し振りの全国大会ということで、再びやり込んでいるプレイヤーが多い「セイヴァー」。

常にやり続けている関西で、注目されているのは「[illegible]」、「Kaji」。ビクトル、リリスという弱いキャラでもやり込み次第で勝てることを証明できるか？　関東では最近大会が多く行なわれている上、全国大会準優勝「ヌキ」が再びやり込み始めているとのこと。東のバレッタ使い「ゴジョー」は最近の大会でも勝っており、本大会でも活躍しそうだ。ダッシュ弱Ⓟを絡めた連続技を使いこなす西のバレッタ使い「Sako」。テクニカルキャラ・ザベルを研究し尽くしたといわれる「T2ya」にも注目したい。予選から東西対決が面白くなりそうだ。

予選店舗では1月24日、東京・新宿スポーツランド西口に大勢のプレイヤーが集まることが予想され、一番の激戦になりそうだ。

『サムライスピリッツゼロ』の追加ルールについて

前号で掲載した『サムライスピリッツゼロ』のルールに、以下の項目が追加されることになった。予選に参加する際は注意していただきたい。

※半蔵の忍法 影分身およびガルフォードのシャドーコピーからの一連の操作によるバグ技（両者の攻撃が当たらなくなる）は禁止。

enterbrain

VIRTUA FIGHTER 10th ANNIVERSARY ~Memory of Decade~

すべてのバーチャファイター達へ…

映像とゲームで綴る『バーチャファイター』シーン10年の軌跡――
『バーチャ』とはいったい何か？　いま、その答えがここに刻まれる！



大・大反響です！

- これだけの内容で3,300円はかなり満足（埼玉県・23歳）
- 『バーチャ』と出会って10年。色々なプレイヤーたちが輝いていて、特に新宿ジャッキーには私も追っかけたぐらいの「憧れ」がありました（北海道・30歳）
- 目頭が熱くなった（感涙）！（宮城県・33歳）
- あらためて『バーチャ』が偉大な作品であることを思い出した（愛知県・24歳）
- キャラの"ポリゴンカクカク"グラフィックが、今見ると新鮮！（福島県・27歳）
- 想像以上のムーブメントがあったんですね。もっと早く知りたかった！（滋賀県・30歳）
- 友人たちと『バーチャ』で遊んでいた頃を思い出しました。半年ぶりにちょっとゲーセンに行ってみたくなりました（山形県・40歳）

2大特別付録付き！

DVDビデオ
『Memory of Decade』



＋

プレイステーション 2専用ソフト
『Virtua Fighter 10th Anniversary』



『バーチャ』シーンを彩った名プレイヤーたちの栄光と苦悩の物語をドキュメンタリー化！『バーチャ』に魅せられた彼らの、真実の声を聞け！

海外では『Virtua Fighter 4 Evolution』(プレイステーション 2)の特典として収録され、日本では未発売だったあの『バーチャ』が、ついに登場！

"PS"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

本＋DVD＋ゲーム＝3,300円（税抜）

NOW ON SALE!

『バーチャファイター10th Anniversary ～Memory of Decade～』3300円（税別）
＜同梱物＞DVDビデオ『Memory of Decade』"プレイステーション2"専用ソフト『Virtua Fighter 10th Anniversary』同梱

【この商品に関するお問い合わせ先】
エンターブレイン カスタマーサポート:03-5433-7868　受付時間／午後12:00～午後5:00（土日祝日を除く）　メールアドレス／support@ml.enterbrain.co.jp
※本製品は書店および書籍を取り扱っている量販店、一部スーパーにてお買い求めください。インターネットでのお求めはhttp://www.enterbrain.co.jp まで

Sammy & Dimps
DIGITAL INNOVATOR

強力タッグが満を持して参戦！ 2D格闘の新たなる歴史が始まる!!

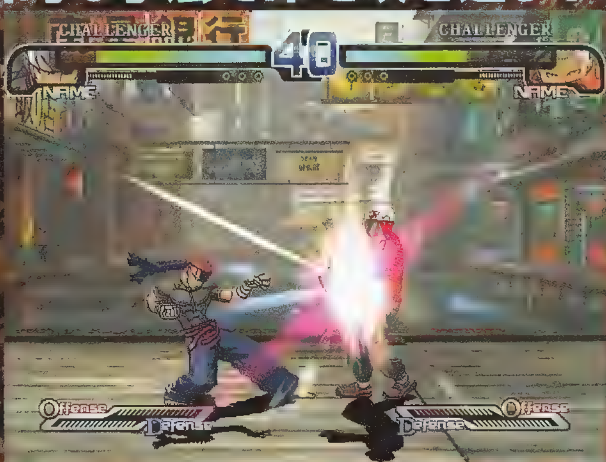
THE RUMBLE FISH

ザ・ランブルフィッシュ
■メーカー：ディンプス／サミー
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋[illegible]
■発 売 日：2004年春予定
■使用基板：ATOMISWAVE（ロムカートリッジ）

※掲載内容はすべて開発中のものです

知る人ぞ知るあのディンプスが（詳しくはページ下のカコミ参照）、『GGX』シリーズのサミーと手を組み、新たな2D格闘を世に送り出す！ 今回は開発者インタビューを交えつつ、どこよりも早くキャッチした情報をお届け。

革新的な手法で命を吹き込まれた



驚きのキャラクターグラフィック！

本作のキャラクターグラフィックには、従来の2D格闘ゲームには無い、新たな手法が採用されている。この手法が実現させた細やかなアニメーションは、躍動感を出すことに成功しているほか、体の部位ごとにグラフィックを変化させることも可能にしている。誌面上では、この新鮮味あふれる動きを伝え切れないのが残念だ。2月に開催されるAOUショーには出展予定とのことなので、期待してほしい。

About Dimps

主な開発担当作品

『デモリッシュフィスト』（AC）、『UniversalCentury.net GUNDAM ONLINE』（PC／開発中）、『ドラゴンボールZ』（PS2）、『犬夜叉・戦国お伽合戦』（PS）、『ONE PIECE・グランドバトル・スワンコロシアム』（WSカラー）、

2000年3月設立の新鋭ソフトメーカー（設立当時の社名はソキアック）。代表取締役の西山氏は、『スパルタンX』（アイレム）や『ストリートファイター』（カプコン）などを世に送り出し、その後1988年に株式会社SNKへ入社、1999年に退社するまでの間、主要アーケードゲームのエグゼクティブプロデューサーを務めた経歴を持つ。その西山氏のほかにも、本作の開発者である河野氏、伊東氏をはじめ、アーケードゲームの開発経験が豊富なスタッフが数多く在籍している。



ゼン

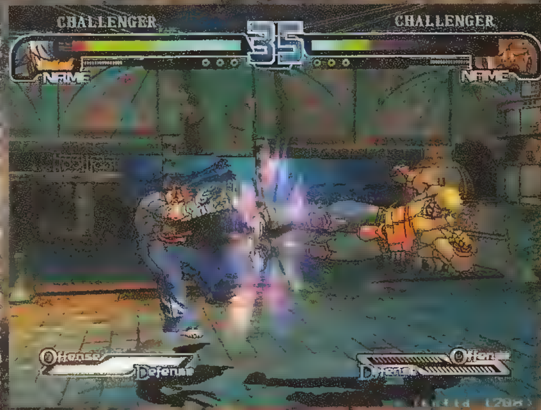
上半身の道着、バンダナ（ハチマキ？）、傷目付きなど、我流ケンカ空手の使い手、といった雰囲気の漸（ゼン）。本作の主人公だが、その素性はいかに？



タイフォン

まず間違い無く中国拳法を使うであろう螳風（タンフォン）。腰に下げた巨大な[illegible]

[illegible]ている。[illegible]にも期待！

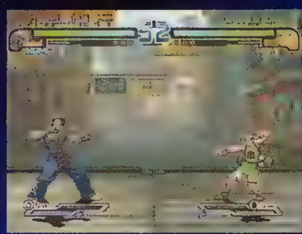


美麗な背景が描く世界観にも注目!!

本作の舞台は近未来。左の画面は[illegible]のダウンタウンだ。背景は3Dで描き込まれており、世界観を作り上げるに十分な雰囲気を出している。ほかのステージも早く見たい!?

画面情報をチェック！

まず目に付くのは、やはり画面下部にある「Offense」と「Defense」のゲージ。インタビューによると、前者は攻撃システム、後者は防御システムに使うそうだが、どんなシステムがあるのだろうか？



二つのゲージは、たまる条件も少々気になるところ。また、体力下にもゲージが存在するようだ。

まだ見ぬキャラクターたちは？

今回掲載した画面写真では、ゼンとタイフォン以外に2キャラの存在が確認できる。基本的には素手での闘いが中心のようだが、ほかのキャラはどうなのだろうか？



冷たい雰囲気を持つ左のキャラは、炎を操れるのか、それとも武器による発火なのか？　右の巨漢キャラは見た目の通り、動きの遅いパワーキャラだろう。

『T.R.F.』開発者に直撃!!

アーケードゲームの開発経験者を多数擁しながら、目立った動きが無かったディンプス。その腰を上げさせた、新たな表現方法とは？

——まず、ディンプスさんと本作を担当されている開発スタッフについてお聞かせください。

河野　ディンプスは、これまでさまざまなゲームメーカーで活躍してきたスタッフを中心に設立された会社です。今回のプロジェクトでは、伊東以下、2D格闘ゲームの開発経験が豊富なスタッフを集結させています。

——会社設立から今まで、2D格闘の話は無かったのですか？

河野　本格的な2D格闘を作る話は常に出ていたのですが、やはりディンプスとして作るなら、それなりの「何か」が必要だと、ずっと考えていたんです。今回、企画段階にてその手応えを感じるアイデアが出てきて、ようやく踏み切ることができました。

伊東　僕は『餓狼伝説』シリーズを10年近く作っていたので、正直、2D格闘を作るのはイヤだったんです（笑）。やっぱり、何か新しい要素が無いとダメですから。ただ、今回その新しいアイデアを元に作り込んでみたら、「いける！」と。これがスタッフのやる気につながりました。

——その「新しいアイデア」とはどんなものなのでしょうか？

伊東　キャラクターグラフィックの部分です。パッと見て、「2D？　それとも3D？」って疑問を持たれると思いますよ。3Dの基板で2D格闘を作ることは決まっていたので、それを前提にエンジニアと相談していたら、面白い案が出てきたんです。当初はモーションにこれほどの斬新さが出るとは思っていませんでしたが、確実に対人戦が面白くなる自信はありました。服の破れなどが表現できうるので、同じキャラを使っても「何か違うぞ？」みたいな（笑）。

河野　例えば帽子が取れたときが好きだったり、服が破れたときがカッコよかったりと、キャラクターの変化とともに思い入れも深めてもらえればな、と。

——ひょっとして、服が破れた状態で勝ったら、次の試合も破れたままなのでしょうか？

伊東　連勝している限りは、そのままにしようと思っています。ただ、これはデザイナーにかかる負担が大きいんですよ。服を破くには、その分の絵を描く必要があることに変わりはないので。案を出したときに、「デザイナーは死ぬよ？」、「死にますね」みたいな話をしたのですが、本当にそうなってしまいました（笑）。でも、貫き通しただけの成果はあったと考えています。

——本当に、このグラフィックにはじっくりと見たくなる魅力がありますね。次にゲームシステム面を教えてください。

伊東　最大の特徴は、攻撃システム用と防御システム用、二つのゲージがある点でしょうか。防御システムといってもネガティブなものではなく、次々と繰り出される攻撃への回避手段と考えていますので、基本的には攻めゲーになります。

——開発状況および発売時期についてはいかがですか？

伊東　プログラムは出来ているので、データさえ乗っかれば後は早い……と思います（笑）。

河野　70％ぐらいでしょうか。2月のAOUショーには出展する方向で進めています。

——最後に、本作の意気込みと読者への一言をお願いします。

河野　うぬぼれた言い方かもしれませんが、2D格闘市場をもう一度活性化させるためにも、この作品でディンプスなりの提案ができたらいいな、と考えています。

伊東　今まで作ってきた作品には無い、新しい形のアプローチができそうなので、期待していてください。

——ありがとうございました。



株式会社ディンプス
常務取締役 技術開発部長
河野 浩行
HIROYUKI KAWANO

1985年にカプコン入社後、SNKを経て現在ディンプスに在籍。カプコンには企画担当として入社、SNK在籍中はプロデューサーとして1996~1999年まで『KOF』『サムライスピリッツ』両シリーズに携わる。本作ではエグゼクティブプロデューサーを務める。



株式会社ディンプス
企画開発部次長
伊東 正剛
SEIGO ITO

1986年にカプコン入社後、SNKを経て現在ディンプスに在籍。カプコンにはデザイナーとして入社し、2年後に企画へ転向。SNK在籍時には、1999年まで『餓狼伝説』シリーズでプランナー、ディレクター、プロデューサーを歴任。本作ではプロデューサーを務める。

生命ある機獣を駆り、大戦の覇者となれ！

初公開！



ZOIDS ゾイドインフィニティ

ゾイドインフィニティ
■メーカー：タイトー
■ジャンル：対戦アクション
■操作方法：レバー×2＋ボタン×4
■発売日：来春予定
■使用基板：SYSTEM246
※記事内容及び画面は開発中のものです。製品版とは異なる場合があります。
Text：黒鉄タカスエ

ついに情報公開となった、ツインスティック対戦アクション『ゾイドインフィニティ』。第41回AMショーで映像＆パネル展示、TGS2003で制作発表が行なわれ、情報公開を今か今かと待っていた人も多いんじゃないかな？　第1回目となる今回は、基本的な情報のおさらいをしていこう。



NESYS対応！ゾイドをカスタマイズ!!

3D対戦アクションの新たなステージを垣間見る

■リアルタイム勢力争い：『ゾイドインフィニティ』は、一対一の対戦アクション。「ヘリック共和国」「ガイロス帝国」「ネオゼネバス軍」の三つの勢力から一つを選び、その国の一兵卒として戦いに参加する。戦績は『バトルギア3』で採用されたネットワークシステム「NESYS」を通じて集計され、プレイヤーの行動が勢力のすう勢に大きな影響を与えるのだ。強大な勢力に属して有利に戦いを進めるか、あえて不利な勢力で孤軍奮闘するか、選ぶのはキミだ！

■カードでカスタマイズ：ゲームをプレイする筐体の他にカードベンダー筐体が用意されており、カードの購入、戦績の閲覧、装備の換装などを行なうことができる。多数の専用装備が登場するとのこと。さらに、ウェブを通じて武器のトレードを行なうこともできる。装備の収集でも盛り上がること間違い無しだ！

■二本のレバー：ゾイドの操作にはレバー二本のツインスティックを採用。ゾイドのコクピットをイメージした大型筐体と相まって、まさにゾイドに搭乗しているように感じられることだろう。

ツインスティックタイプというと『電脳戦記バーチャロン』シリーズの独壇場だったが、『ゾイドインフィニティ』の参戦によってその勢力図に変化が見られるか、こちらにも注目したいところだ。











ライガーゼロ



シールドライガー



コマンドウルフ



レッドホーン



セイバータイガー



アイアンコング



ジェノザウラー



ゴジュラス



これが使用することが可能なゾイドたちだ!!

プレイヤーが使用できる機体は初期状態で8機。どれもファンには馴染み深い魅力的なゾイドたちだ。今のうちにお気に入りのゾイドを見つけておこう！　しかし、ほかの種類のゾイドたちは一体どこに……!?

緊急告知！ 2004年1月18日より全国で開催される「第19回次世代ワールドホビーフェア」に『ゾイドインフィニティ』の出展が決定（プレイ可能）！　スケジュールは、1月18日：大阪ドーム　24～25日：幕張メッセ　2月1日：名古屋ドーム　2月8日：福岡ドーム　すべて入場無料だ。

戦場でテメェを待ってるぜ!!



※文中の略称や略号は以下の意味を表しています

ガトリング…………ガトリングコンビネーション
ダスト………………ダストアタック
ロマキャン…………ロマンキャンセル
フォルトレス………フォルトレスディフェンス
デッドアングル……デッドアングルアタック
【 】…………………ガトリング（カッコ内）
Ⓒ……………………キャンセル
Ⓙ……………………ジャンプキャンセル
Ⓡ……………………ロマンキャンセル
Ⓕ……………………フォースロマンキャンセル
[振]…………………振り向きボタン

今回は多人数対戦での闘い方と、各キャラの最新情報をお届け。よく分からず困っている人は、P30からのおさらい＆処方箋をチェック！

■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2003年12月中旬（稼働中）
■使用基板：ATOMISWAVE（ロムカートリッジ）

Impression 処理する情報の多さに最初はとまどうが、慣れてくれば駆け引きや戦略の面白さがあふれ出てくる。信頼と共謀、裏切り……人生の縮図がここにある!?

初期に獲得できる特殊カラーを一挙公開！



※左からカラー1、カラー2、カラー3です

AW-NET™を利用してみよう！

本作最大のウリともいえるAW-NET。携帯電話から会員登録を行なえば、さまざまなサービスが利用できるようになる。しかも、一度登録すれば今後のAW-NET対応タイトルでもサービスを受けられるぞ。

Ⅰ：AWカードを使用

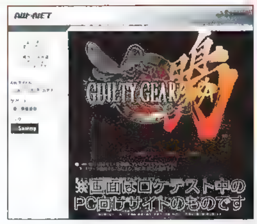
まずはカード販売機でAWカードを購入（標準価格500円）。『鴉』の筐体のカードリーダーにセットしてゲームをプレイすれば、プレイしたデータがカードに保存される。この状態でも勝敗数などは引き継がれるが、さらなるサービスを受けたければ、後述のAW-NETに登録しよう。



Ⅱ：AW-NETに登録

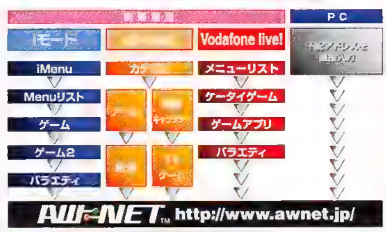
AW-NETに登録すれば、月額300円の利用料金でさまざまなサービスが利用できる。

登録は、携帯電話からAW-NETにアクセスして（方法は下記参照）、使用したAWカードの裏面にあるシリアルナンバーを入力すればOK！　一度会員登録を済ませてしまえば、パソコン向けのサイトも利用可能になるぞ。



※画面はロケテスト中のPC向けサイトのものです

AW-NETアクセス方法

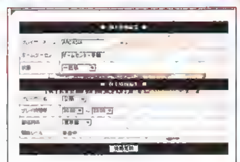


iモード、ez-web、Vodafone live！、どこからでも同様のサービスを受けられるのがうれしい。パソコン＆インターネット環境のある人は、パソコン向けサイトも併用すると便利。

利用料金
月額300円 ※税抜き

Ⅲ：各種サービスを利用

AW-NETに登録すると、「ランキング情報閲覧」、「プレイ情報閲覧」、「個人情報閲覧＆変更」、「キャラクター設定＆SHOP」が利用可能となる。個人情報ではプレイヤーネームや状態（援軍求む！　など）の表示を設定でき、キャラクター設定では特殊カラーを使用できるようになる。なお、サービスは今後増える予定とのこと。



※画面はロケテスト中のPC向けサイトのものです

対CPU戦の仕組みと流れ

『鴉』の対CPU戦は、体力ゲージが継続される形式。徐々にレベルが上がっていき、一定レベルに達すると乱入キャラが登場する。旧作の家庭用をプレイしていた人には、「サバイバルモードに近い」、といえば分かりやすいか。

闘いはサバイバル形式



体力は次の闘いに引き継がれる。攻撃を決めるとレベルが上がり、CPUが強力に

敵にダメージを与えたり、敵を倒すと体力回復。乱入キャラを倒すと一気に回復！



限られた体力で勝ち進め！

コイツは一体……？



ギアらしき（？）この巨大な怪物は……倒すことができるか？

鴉事典 CPU戦回復：体力は敵（敵チーム）を倒して試合に勝利すると大きく回復するが、戦闘中に特定条件を満たすことでも、わずかに回復していく。主に、ダメージの大きい技を決めたり、回数の多い連続技を決めたりすると回復するぞ。この条件や回復量はキャラごとに異なるようなので、いろいろと試して効率よく回復できる方法を探してみよう。

全員が1人の場合

この対戦形式では、自分以外のすべてが敵。どんな闘い方だろうと、最後に立っていた人が勝者だ。

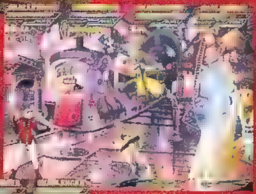
- ●闘いへの参加が少ないほど体力を温存しやすい
- ●体力の多い人を狙うのが基本
- ●体力負けしているキャラ同士のつぶし合いは禁物

最後まで生き残った（or最後に最も体力が多かった）プレイヤーの勝利となるので、「直接戦闘を減らし、自分のダメージを抑える」ことがセオリーとなる。

画面の中央付近に居ると、両側の敵から集中攻撃を受けやすく、飛び道具などの流れ弾にも当たりやすいので、基本的には画面端の取り合いとなる。うまく画面端を取ることができたら、前方の敵に注意しつつけん制したり、別ラインへ移動しながら画面端をキープしよう。また、画面中央での闘いを余儀無くされたプレイヤーは、中央同士で争っても無益なことが多い。画面端の奪取を優先して闘おう。



基本は画面端の奪い合い。複数の敵に攻撃されやすく、飛び道具もくらいやすいので、中央に居るのは避けたい。



体力を見て狙いを変えたいところ。逃げ続けて体力を温存するプレイヤーを発見したら、すぐに狙い撃ちしよう。



マズいのは体力を無視した行動。トップを無視して2位以下のプレイヤーを攻撃しても、自分の首を絞めるだけ。

1対1とはココが違う！

多人数対戦のセオリー

多人数対戦では、さまざまな対戦形式が存在する。効率よく闘うために、各組み合わせごとのセオリーをチェックしておこう。

Text：ハチ

本作の対戦形式は6パターンあり、1対1を除く5パターンが三人以上の対戦となっている。その5パターンでの闘いは、一人でプレイしているかチームを組んでいるかで大きく異なるのはもちろん、敵側の構成によってもそれぞれの狙いや役割が変化するので、すべてのパターンに対応することは容易ではない。

まずは対戦方式ごとの対戦セオリーを理解し、状況をしっかり把握しながらプレイすることを心掛けてみよう。

2vs.2の場合

味方キャラが居て、敵勢力も一つだけなので、それぞれの負担は軽い。適切な役割分担がポイント。

- ●画面の端と端から挟み込んだ方が有利
- ●ダウンを奪うなど、要所で2対1の状況を作る
- ●相性の悪いキャラとの1対1は避ける

二人で一人を攻撃するのが理想。一人倒してしまえば大幅有利な2対1となるので、相手側のソウルが無くなった後は、体力の少ない方を狙いたい。

味方にも攻撃が当たるため（ダメージは無いが）、前衛＆後衛という形で闘うのは、相性のいい組み合わせ以外オススメできない。二人それぞれが画面端を背負い、両側から挟み込むのが基本だ。また、相手チームとのキャラ相性も考えたい。例えば、リーチの長いアクセルと、動きの遅いポチョムキンがぶつかったら、近付きにくい後者の方が不利。このような対戦は避けるか、しっかりフォローをすること。



両側から挟み込みつつ、相性のいいキャラをぶつけるのが理想。個々の力が信頼に足るなら、これだけで十分なはず。



一人をダウンさせれば、その間は2対1となる。二人側はダメージを与えるチャンスなので、一気に攻めていこう。



味方が連続技を決めているときは、追撃に参加するのではなく、敵のカットを防ぐ壁役としての動きを重視！

2vs.1の場合

二人側が単純に有利だが、一人側はシステム面で優遇されている。どちらも綿密な作戦が必要だ。

- ●一人側は画面端を背負い、1対1の状況を作る
- ●二人側は両側から挟み込む
- ●二人側の連続技はなるべく単独で決める

一人側のシステム面での優遇（欄外参照）か、二人側の圧倒的な戦力か。それぞれの作戦は全く異なる。

一人側は最初からテンションゲージがMAX、かつサイクバーストが常に黄色となるため、覚醒必殺技での攻撃が有効。挟まれたらフォルトレスやガードキャンセルライン移動でしのごう。体力的には有利なので、基本的には粘り、ときには大胆に闘いたい。

二人側は、二人で連続技を決めると相手のバーストゲージが一気にたまるため、片方がメインで闘い、もう片方は反対側からサポートに徹する形を心掛けたい。連続技は単独で最後まで決めた方がいいぞ。



一人側は、逃げ回りつつ1対1の状況を作る。連続技はまず決められないので、単発で威力の高い攻撃を出そう。



二人で連続技を決めると……、大ダメージは与えられるが、相手のバーストゲージが一瞬にしてたまってしまう。



二人側の連続技は単独で決めよう。逆に一人側が連続技を決めたときは、二人側のもう片方がカットに回ること。

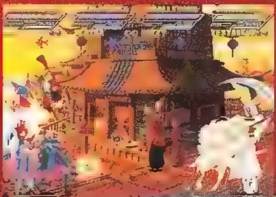
2vs.1vs.1の場合

二人側は2対1に持ち込むのが狙い。一人側はほかの一人と共闘しつつも警戒する必要がある。

- ●二人側は無理に攻めず、向かってきた敵を撃破
- ●一人側はまずもう一人と手を組み、二人側を攻撃
- ●二人側の片方を倒すころが、同盟破棄のタイミング

二人側は一人を集中して狙い、個別に撃破するのが理想。二人側に比べて相対的にソウル残数が少ないので、二人が離れずに闘った方がいいだろう。

一人側はもう一人と手を組みつつ、体力を温存して二人側の片方をつぶすのが理想。同盟者との体力差を考えないと裏切られるので、状況をよく見よう。



一人側はもう一人と手を組むのが基本。一人同士で争っても得は無いので、まずは共通の敵に立ち向かうべし。



同盟破棄のタイミングは状況によって変わる。一人側は、同盟者との体力差をチェックしつつ二人側と闘おう。

鶍事典 2対1での補正について 1人側の補正……サイクバーストが出した状況に関係無く常に金色に／開始直後からテンションゲージ&テンションバランスがMAX／与えるダメージが1.1倍 チーム側の補正……バーストゲージの増加量が通常の半分で、開始直後はゼロ／味方に攻撃をくらうとダメージを受ける（通常の4分の1）／一人側に与えるダメージが0.8倍



前衛はカイの仕事

このチームは、カイが前衛、テスタメントが後衛を務める形が理想。無理に相手を挟み込まずとも、前述の形を維持すれば有利に闘えるぞ。

カイはジャンプを控え気味に、地上から攻めよう。主に使う技は、Sスタンエッジや遠距離立ちS。これにスタンエッジ・チャージアタックやスタンディッパーのフォースロマキャンも交ぜれば、カイの仕事は完成だ。

カギはテスタメントの動き

後衛のテスタメントは、相手に挟まれたり、カイの邪魔をすることが無いよう注意しつつ、ゼイネスト、エグゼビースト、ファントムソウルを出す。

ゼイネストは主に別ラインや空中に設置し、相手の挟み込もうとする動きを妨害。援護はエグゼビーストを基本に、余裕があればファントムソウルも使おう。HITOMIはカイの邪魔になるので、使わない方が無難。



ソルの暴れがポイント

機動力の高いソルが、相手を挟む形になるよう動くことが重要。

二人が相手の正面に居るときは、ソルがダッシュからのヴォルカニックヴァイパーや2段ジャンプを使って相手の背後を取りにいきたい。また、ソルが空中ダッシュで攻め、アクセルがしゃがみHSや鎌閃撃でソルの下をフォローするのも手だ。いったん相手を挟み込んだら、アクセルは鎌閃撃～旋鎖撃で相手を長時間固めるのが仕事。そこにソルが攻撃しよう。

相手が二人の場合、ソルはライオットスタンプとジャンプ攻撃で画面端を死守しつつ、ぶっきらぼうに投げるから画面端の連続技を決めたい。

相手が一人のときは、アクセルのジャンプSと、ソルのしゃがみKor足払いで中段＆下段の同時攻撃を狙おう。このときは相手のガードキャンセルライン移動を警戒して、ソルが逃げた相手を追いかけるようにしたい。


前衛にカイ、後衛にテスタメントの形が理想。これを保てば自然とダメージを与えられる。


別ラインから近付く相手は、ゼイネストで足止め。このスキにもう一人を二人で攻撃だ！


ダッシュヴォルカニックヴァイパーなどで、ソルが相手を挟み込むように動くのが重要。


アクセルが一人を固めている間に、ソルがぶっきらぼうに投げるや連続技を決めたい。

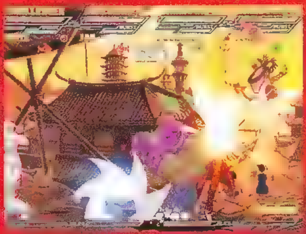
このチームで勝つ！

心通った相棒とチームを組んだ場合の基本方針を考えてみる。今回は四つの組み合わせをピックアップ！

Text：MVP &OYZ


ポチョムキンが地上でけん制していれば、ディズィーもHS話し相手などを出しやすい。


メガフィスト・前方を見たら、すかさずディズィーが足払いを出す。この連携を覚えよう。


スピードの速いジャムが積極的に動き回り、相手を挟み込むような陣形を作ろう。


エディとその分身を盾に、紗夢が朝凪の呼吸をストック。これが序盤戦での理想形だ！

肉体の壁を上手に使おう

このチームはポチョムキンを盾に闘うのが基本戦法。ポチョムキンは立ちHSやF.D.B.、スライドヘッドでけん制し、ディズィーは木の実をとる時に使ってたんですやHSよく話し相手になってくれますでフォローしよう。ポチョムキンは、ディズィーの飛び道具が空中ヒットしたときに注目。ダウン復帰した相手にヘブンリーポチョムキンバスターを狙うわけだ。

相手を崩したいときは、メガフィスト・前方にディズィーが足払いを合わせれば、簡単に中段と下段の同時攻撃を仕掛けられる。近距離戦ではこれを主力にするといいだろう。

そのほか、ポチョムキンが相手に背を向けた状態でバックステップをして、それをディズィーがダッシュで押す手もなかなか有効。バックステップの無敵時間中に一気に接近して、[振]先行入力で振り向きつつポチョムキンバスターを決めるわけだ。

まずは下準備

2対2の場合、ポイントとなるのは四人全員が同一ライン上に居る乱戦時。このときは、まず紗夢がエディの後ろに隠れつつ、スキを見て朝凪の呼吸を使用。使い勝手のいい龍刃と逆鱗を強化するのがいいだろう。

一方、エディは相手に跳び越されて紗夢を狙われないよう、対空には細心の注意を払うこと。分身を召還中は、対空攻撃を多めに使うといい。

いざ、戦闘開始！

朝凪の呼吸をストックした紗夢が完成したら、本格的な攻撃を開始！

紗夢は、高い移動能力を活かして相手を挟み込むように立ち回る。低空空中ダッシュからの逆鱗や、強化版の龍刃がヒットしやすいぞ。

一方、エディは跳び越されないように迎撃しつつ画面端を死守。これに、HSインヴァイトヘルも交ぜれば効果的。乱戦時は特に見切られにくい。





鶍事典

変更点や新要素を見逃すな!!
全20キャラクター最新情報



今回のキャラ別攻略は、前作に当たる『#RELOAD』からの変更点や新要素を中心に解析していく。ライン飛ばし攻撃や背後攻撃が強力なキャラは要注目だ。



SOL BADGUY
ソル=バッドガイ　Text:ケンちゃん

高性能なライン飛ばし攻撃が加わったため、連続技の幅が広がった。

まず、足払いⒸライン飛ばし攻撃Ⓙ空中連続技～とつなぐことが可能。また、近距離立ちSなどからライン飛ばし攻撃につないで敵を別ラインに飛ばせば、キャンセルライン移動→しゃがみHSから空中連続技に持ち込めるのだ。特に後者の連続技は、多人数対戦時に途中で阻止されにくいという利点があるぞ。

背後攻撃は攻撃発生が遅いものの、出始めが上半身無敵。めくりの跳び込みへの対空として効果が高い。



足払い後、前作ではバンディッドリヴォルヴァーにつなぐのが基本だったが……。



本作はライン飛ばし攻撃から空中連続技が決まる。ダメージも大きいぞ。

MAY
メイ　Text:OYZ

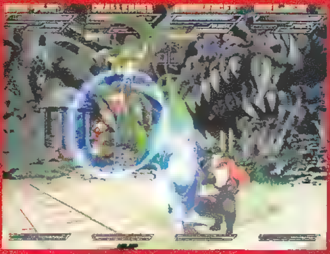
通常技は、しゃがみHSのリーチが伸びてパワーアップ。一方、ジャンプSは攻撃発生が遅くなってしまったので、地上の相手に当てる場合は、前作より早めに出す必要がある。

必殺技は、イルカさん・縦が空中ガード可能に。イルカさん・横は、技後の跳ね返りが小さくなり、反撃されやすくなった。1対1での多用は禁物。また、レスティブローリングは方向転換が1回までになっている。

弱体化の印象を受けるメイだが、それ以上に敵の逆を向いてのグレート山田アタックが強力。常に狙おう。



リーチが伸びたしゃがみHS。リーチの短い足払いとの使い分けができれば理想的。

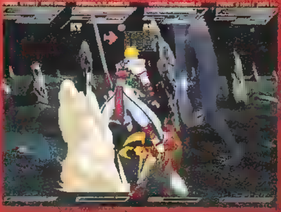


イルカさん・横は跳ね返りが小さい。1対1ではフォースロマキャン必須。

KY KISKE
カイ=キスク　Text:OYZ

空中スタンエッジはけん制で強力だが、空中の射出後、着地後共に前作よりスキが増えているので注意。また、地上スタンエッジもスキが増えている(特にチャージアタック版)。逆に強化されたのはライド・ザ・ライトニング。突進力が上昇しているぞ。

気になる新技のライン移動攻撃は、キャンセルとジャンプキャンセルが可能。また、ライン飛ばし攻撃は近距離立ちSからつながるので、近距離立ちSⒸライン飛ばし攻撃Ⓒライン移動(前方)→近距離立ちSⒿ空中連続技とつなぐことが可能。



ジャンプDは、HS→Sずらし押しと入力すれば空中投げを仕込みつつ出せる。



スタンエッジ・チャージアタックはフォースロマキャンを併用しよう。

EDDIE
エディ　Text:ケンちゃん

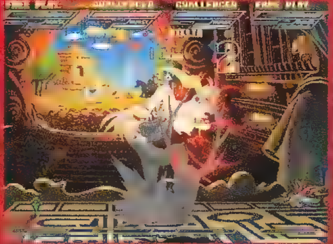
今回は前作『#RELOAD』からの変更点を中心的に紹介していこう。

インヴァイトヘルはP&K版が追加された。どちらも自分の背後側にドリルが発生するぞ(Pが近め、Kが遠め)。背後攻撃からの連続技や、振り向く間が無い状況でのけん制に利用していこう。なお、KはHSと同様にフォースロマキャンが可能だ。

ブレイク・ザ・ロウは、出現時の硬直こそ短いが、潜っている間にテンションゲージを消費するようになった。テンションゲージが無くなると、自動的に地上へ引き出されてしまう。



とっさの状況ではPorKインヴァイトヘルが役立つ。味方の救出にも活用したい。



奥～手前へのライン移動攻撃は、ライン飛ばし攻撃から連続ヒットする。

MILLIA RAGE
ミリア=レイジ　Text:ケンちゃん

高速落下は着地後のスキがかなり増えているので、逃げ手段として安易に使うことはできない。落下地点の周りに敵が居るかどうか、気を配る必要がある。前転は、前作では移動中に敵をすり抜けて裏に回ることが可能だったが、本作ではそれが不可能に。だが、動作の早さや姿勢が低くなる点は変わらず優秀なので、奇襲として使うには十分といえる。

そのほか、立ちPは連打キャンセルのタイミングが遅くなったので注意。ジャンプ防止に置いておく、といった使い方が難しくなっている。



高速落下のスキには要注意。落下地点付近に敵が居ると、大ダメージは必至だ。



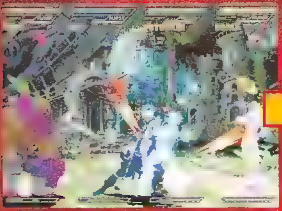
ライン移動攻撃からSタンデムトップ。めくりで当たっても連続ヒット。

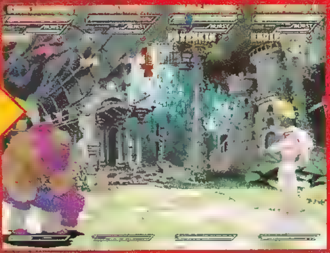
鴉事典 メイ補足：意外にも[illegible]となる2対1では、チームを組んだ方にメイが居ると[illegible]。HS[illegible]や逆向きグレート山田アタックによる、味方支援が強力なのだ。
エディ補足：分身召還中にHSを押し続けていると、対空攻撃を出せない。しかし、HS→Sの順で[illegible]ボタンを離せば対空攻撃が出てくれる。しゃがみHSからの連続技には必須。

CHIPP ZANUFF
チップ=ザナフ
Text：パチ

気になる変更点は、殺式迷彩の硬直時間が延びたこと。しかもライン移動で解除されてしまうので、使用は控えめにしたい。また、➡+Kは中段判定ではないが攻撃判定が強い『GGXX』仕様となり、けん制に使いやすい。そのほか、近距離立ちSがジャンプキャンセル可能になり、ジャンプ属性仕込みに使えるのが便利。

連続技は、γブレードからダッシュ【近距離立ちS（ジャンプ属性仕込み）→遠距離立ちS→しゃがみHS】◎HS殺式転移→空中連続技がオススメ。ほかの敵に邪魔されにくいぞ。


γブレードヒット時は、ジャンプ属性を仕込みつつしゃがみHSで相手を浮かせ…


HS殺式転移から追撃を決める。上空に居るので邪魔される危険性が低い。

POTEMKIN
ポチョムキン
Text：MVP

ライン飛ばし攻撃が攻撃レベル3以上の技からつながり、ライン移動（前方）→近距離立ちS◎ヒートナックルまで連続ヒット。立ちKからのガトリングや➡+K◎ポチョムキンバスターよりテンションゲージ増加量が多く、ガード時はキャンセル必殺技に連係させられるのが大きい。

また、背後攻撃は攻撃発生が早いため非常に使いやすい。相手に背を向けた状態で、バックステップで接近or背後攻撃でけん制、という戦法が強力だ。[振]を活用して、背を向けた状態の闘い方を発展させよう。


1対1はライン飛ばし攻撃の連続技、多人数対戦ではポチョムキンバスター重視！


使いやすい背後攻撃。相手に背を向け、これとバックステップで攻めよう。

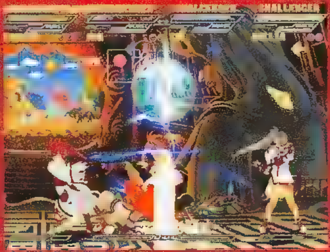
BAIKEN
梅喧
Text：ハメコ。

『鶏』では妖斬扇の性能が変化。地上ヒット時にダウンを奪える（ダウン復帰不能）代わりに、出した後は着地まで行動不能に。ヒット時の相手の浮きは高いままなので、ロマキャン→畳替しは簡単になっている。

ライン飛ばし攻撃はリーチに欠けるが、攻撃発生は早め。前進する➡+Pからキャンセルでつなぐといい。その後はキャンセルライン移動から立ちSなどで拾って空中連続技だ。

ジャンプHSは上方向への攻撃判定が無くなったが、下方向には若干強くなった。どんどん使っていこう。


妖斬扇は地上ヒット時にダウンを奪えるが、その代わりに出した後は着地まで無防備。


囲まれたら回り込みで脱出。自分の正面側に移動することに注意しよう。

FAUST
ファウスト
Text：パチ

レレレの突き～引き戻しは、引き戻しの動作中、ファウスト、相手共に完全無敵。レレレの突き後は、引き戻しまで入れ込み、周りに敵が居なければオイッス！以降を決めよう。

愛は攻撃発生が若干遅くなり、地上ヒット時もダウン復帰可能に。だが、ハイジャンプから出せばけん制として有効だ。また、ジャンプ中⬇+Kフォルトレスキャンセル（通称ドリキャン）は着地後の硬直が無くなった。低空で行なった後Kを出して中段にするのはもちろん、連続で行なえば乱戦時に安全を確保できるぞ。


レレレの突きとともに抜群のリーチを誇る➡+HS。中段でダメージも大きい。


相手に当てたら、何が出るかな？やライン移動攻撃でキャンセルしよう。

NEW SYSTEM 背後攻撃をチェック!!

後ろ側に攻撃を行なう背後攻撃は、キャンセル可能な通常技から出すことができ、当てた後はキャンセルやジャンプキャンセルが可能。ただし、自分の向きは変わらないため、キャンセル必殺技は正面側（背後攻撃と逆）に出てしまう。

注目は、➡+Pと同様に全キャラ共通で（キャラ差はあるが）出始めが上半身無敵になっていること。後ろ側からのジャンプ攻撃は、これを使って迎撃するといい。


ジャンプ攻撃による端の取り合いは、よく見る光景。こんなときは上半身無敵の背後攻撃で迎撃！


【振】を先行入力しつつジャンプキャンセルし、空中連続技をたたき込もう！


カウンターヒット限定だが、壁バウンドを誘発できるキャラも居る。より強力な追撃を狙えるか!?

JAM KURADOBERI
蔵土縁 紗夢
Text：ケンちゃん

前作からの大きな変更点は、朝凪の呼吸による強化が、龍刃、逆鱗、劍楼閣それぞれ一つずつしかストックできなくなったこと。一つ以上ためようとしても無意味なので注意。

背後攻撃は後方にリーチの短い蹴りを放つ。出始めに上半身無敵があるので、主に後方からのジャンプ攻撃に対して使っていくといいぞ。

ライン移動攻撃はキャンセルが可能だが、つながる技は劍楼閣、兆脚鳳凰昇、激・砕神掌しか無い。いずれの技もスキが大きいので、確実にヒットする状況のみで使っていこう。


ストック数は減ったが、周りに敵が居ないときは積極的に朝凪の呼吸を使いたい。

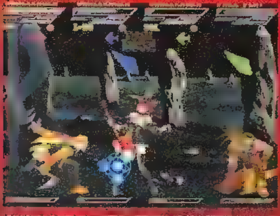

裏回り気味の跳び込みには➡+Pより背後攻撃の方が信頼できる。

鶏事典 チップ補足：幻朧斬は相手との位置が左右入れ替わるが、チップは振り向かないので注意。フォースロマキャンから追撃を狙う場合は、その前に【振】を先行入力しておこう。
紗夢補足：龍刃、逆鱗、劍楼閣を使った連続技は[illegible]

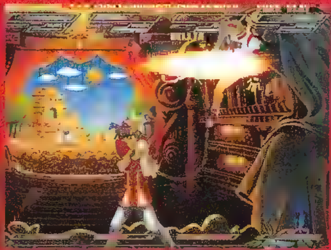
AXL LOW
アクセル=ロウ　Text：バチ

注目はガード不能技の羅鐘旋。「敵味方を問わず、自分以外に一人でもダウンしていなければ出せる」ため、全員がダウンするか1対1にならない限り、起き上がりに重ねられるのだ。ヒット後は追撃こそできないが、多人数対戦で高い効果を発揮する。

新技ではライン飛ばし攻撃が強力。ジャンプキャンセル可能な上、攻撃判定が高い位置に出るため、連続技のつなぎに最適だ。画面端なら、浮いた相手に【近距離立ちS→立ちHS】◎ライン飛ばし攻撃◎低空アクセルボンバーなどの連続技が入るぞ。



条件さえそろっていれば、羅鐘旋を起き上がりに重ねられる。これは強力！



ライン飛ばし攻撃は空中連続技の中継に最適。対空技の後に組み込もう

JOHNNY
ジョニー　Text：MVP

燕穿牙は根本の攻撃判定が大きくなり、至近距離でも昇りで出せば中段攻撃として機能するようになった。ロマンキャンセルと併せて使おう。

新しく加わったライン飛ばし攻撃は、立ちKや足払いからキャンセルで出せば連続ヒット。特に足払い◎ライン飛ばし攻撃◎空中連続技は、下段の選択肢の強化に役立つはずだ。

戦術的には、グリッター イズ ゴールドが不足しがち。1対1になったときにミストファイナーがLv2になっているよう調整したい。代わりにディバインブレイドを多用しよう。



この近距離でも燕穿牙が中段として使える。密着時の選択肢が増えたのは大きい。



足払いからライン飛ばし攻撃まで入れ込み、ヒット時は空中連続技へ。

VENOM
ヴェノム　Text：ハメコ。

前作からの変更点として、まず足払いヒット時に間合いが離れなくなり、かつ1段目の浮きが若干高く、2段目が決まりやすくなったことが挙がる。また、ボール生成～打ち出しの弾速が全体的に速くなっている。

残念ながら弱体化してしまったのは、近距離立ちS（2段目）の攻撃レベルが2に落ちた点。キャンセルSカーカスライドがつながらなくなり、ジャンプキャンセルSマッドストラグルの連係は割り込まれやすい。

また、瞬間移動は消えるまでのスキが大きくなっているので注意。



背後攻撃は出始めが上半身無敵で、リーチが長い。地上戦でけん制に使いつつ――



ボール生成～ダッシュで逃げつつさらに生成して打ち出し、などが有効

ANJI MITO
御津闇慈　Text：MVP

ライン飛ばし攻撃のおかげで、戦術の幅が増えた闇慈。連続技は➡＋HS（2段目）、近距離立ちS、しゃがみSなどからキャンセルでライン飛ばしにつなぎ、キャンセルライン移動→近距離立ちS◎陰が強力。また、足払い◎ライン飛ばし◎S風神と決めれば、相手の浮きが高くなるため、その後の展開が良くなる。連続技や連係のパーツに組み込もう。

一方、一足飛びとP戒の硬直時間が延びた点には注意したい。相手の背後に回るように使い、相手に振り向きの操作をさせることが重要だ。



一足飛びの硬直時間が延び、画面端でのS風神を使ったループ系連続技が不可能に！



ライン飛ばし攻撃が新たな動きを生む。連続技と連係は研究しがいがあるぞ。

NEW SYSTEM ライン移動攻撃をチェック!!

別ラインに移動しつつ、移動先のラインに居る者を攻撃する技。全キャラ共通で、キャンセル可能な通常技から出すことができる。

技性能はキャラによって異なり、キャンセルやジャンプキャンセルが可能なキャラも居れば、キャンセルが一切できないキャラも居る。ヒット効果もさまざまで、ダウンを奪ったり、よろけを誘発できるものがあるぞ。自キャラのライン移動攻撃の性能は把握しておこう。



別ラインでスキを見せている相手には、ライン移動攻撃でアタック！　これをキャンセルして――



必殺技につなぐ。まずはこれが基本だ！　慣れたら覚醒必殺技も狙ってみよう。



ライン移動攻撃のヒット効果はさまざま。スレイヤーの場合、何と相手がよろける。強力だ～。

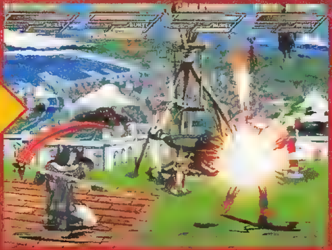
TESTAMENT
テスタメント　Text：ハメコ。

エグゼビーストは、ノックバックが正面方向になったので（相手を引き戻さない）、フォースロマキャンから攻め込むのが難しくなっている。

代わりに、テスタメントは「鴉」の新システム技が強力。ライン飛ばし攻撃はリーチが長く、強力な判定を持つ。全キャラに足払い◎ライン飛ばし攻撃◎グレイヴディガーという連続技が可能だ。また、背後攻撃は上半身無敵で振りが早く、攻撃判定が大きいので対空技として信頼できる。相手の跳び込みに対し、自発的に背を向けてから出せると強い。



ファントムソウルで敵をマーキングした後は、その敵が別ラインに逃げても



カラスは追っていく。ただし、本体がだれかに攻撃を受けると解除される。

鴉事典　ジョニー補足：1対1の場合、[illegible]
テスタメント補足：[illegible]

SLAYER
スレイヤー

Text：MVP

血を吸う宇宙は、相手のやられ状態がのけぞりになったので、連続で決めることが不可能になってしまった。一応、立ちKでの追撃が間に合うので、キャンセルでKマッパハンチにつなごう。また、パイルバンカーは気絶値が減少しているようだ。

新要素では、ライン飛ばしを使ったテンションゲージ無しの連続技が強力。それは、しゃがみKor【近距離立ちS→遠距離立ちS】Ⓒライン飛ばし攻撃Ⓒライン移動（前方）→近距離立ちSⒿ空中連続技、というもの。1対1のときに重宝するはずだ。



血を吸う宇宙後は立ちKで追撃。ただし、ダメージ補正が大きいので決定力は低め。



攻撃レベル3以上の技からライン飛ばし攻撃がつながる。連続技に使おう。

DIZZY
ディズィー

Text：OYZ

まずは強化点から。魚を捕る時に使ってたんですは、発生が早くなったのでしゃがみKからも連続技になる。また、➡+HSは1段目もジャンプキャンセルできるようになった。

弱体化したのは空中投げ。基底ダメージ補正が付いたので、追撃を決めても前作ほどのダメージは望めない。ゲームシステム上決めにくいので、無理に狙う必要は無いだろう。

新システムでは、動作の短い背後攻撃が使いやすい。背後の敵に当てるだけでなく、立ちHSや足払い後に交ぜればガトリングに幅が出る。



通常投げはK・HS同時押しで。S・HS同時押しはダストが出てしまうので注意だ。



ライン移動攻撃はカウンターヒット限定でよろけを誘発。追撃を狙おう。

ZAPPA
ザッパ

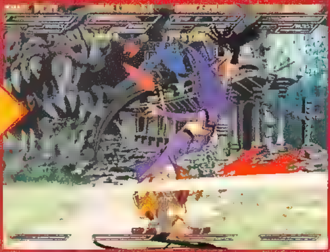
Text：パチ

前作の犬は自動的に相手の方を向いてくれたが、本作では自キャラと同じ方向を向くように。ガトリングからガード不能の⬇+Dを決められる間合いが厳しくなった点に注意。

新技ではライン移動攻撃とライン飛ばし攻撃が使いやすい。前者はキャンセル不能だが、ヒット時にダウンを奪える。ダウン追い打ちで霊魂増加技を決められるので、積極的に使おう。後者は中段判定なのが特徴。ガトリングから足払いと使い分けて二択を迫り、ヒット時はキャンセルライン移動から連続技を決めよう。



ライン飛ばし攻撃は何と中段攻撃。ヒット時はキャンセルライン移動から



近距離立ちSで拾って霊魂増加技を決める。これで霊魂を稼ぐといい。

I-NO
イノ

Text：ハメコ。

目立った変更点は、S狂言実行をカウンターヒットさせると、地面バウンドを誘発できること。立ちHSからの連続技を決めるといい。また、ジャンプHSの発生が若干早くなり、【➡+P→立ちHS】Ⓙジャンプ HSのつなぎが簡単になったのがうれしい。

三人以上で対戦する際は、抗鬱音階を操作して弾幕を張り、ケミカル愛情でけん制するのが基本。また、乱戦に大木をさする手で突っ込むのもオススメ。下段なのでヒットしやすく、よろけたところにほかのキャラが追撃してくれる可能性が高い。



狂言実行はSのみカウンターヒット時の効果が地面バウンドに。追撃を伸ばせるぞ。



ジャンプHSの発生が早くなり、地上ヒットからのつなぎが簡単に。

NEW SYSTEM ライン飛ばし攻撃をチェック!!

地上ヒット時に相手を別ラインに飛ばす技。キャンセル可能な通常技から出すことができ、この技自体をジャンプ、必殺技、ライン移動、ライン移動攻撃でキャンセル可能。なお、空中ヒット時は相手を別ラインに飛ばす効果が無くなる。

主な用途は連続技。キャラによっては足払いⒸライン飛ばし攻撃Ⓙ空中連続技と決められるほか、ライン飛ばし攻撃Ⓒライン移動→空中連続技とつなぐことも可能。



ライン飛ばし攻撃は、空中でヒットさせてもラインが変わらない。足払いで少し浮かせた後……



キャンセルライン飛ばし攻撃で拾う。さらにこれをジャンプキャンセルして……



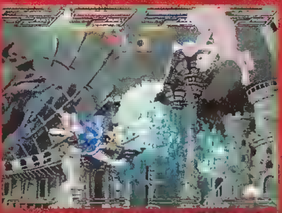
空中連続技をたたき込む。テンションゲージを消費しないで大ダメージを狙えるのでおいしい!

BRIDGET
ブリジット

Text：OYZ

大きな変更点があるのはローリング移動のみ（写真を参照）。そのほかの技は前作と同様に使えるぞ。

注目は新システム技。オススメは連続技のつなぎに使えるライン飛ばし攻撃だ。【立ちK→足払い】Ⓒライン飛ばし攻撃Ⓙ【K→S→⬇+S】Ⓙ【S→⬇+S】とつなげば、テンションゲージを使わずに大ダメージを与えられる。ライン移動攻撃はキャンセル可能。キックスタート マイ ハートやループ ザ ループが連続技になる。背後攻撃は、カウンターヒット時に壁バウンドを誘発できるぞ。



ローリング移動に高度制限が追加。配置したYOYOが高過ぎると使用できない。



足払いからキャンセルライン飛ばし攻撃で拾う。さらに空中連続技だ。

鶏事典 イノ[illegible] ライン[illegible]ケミカル愛情が[illegible]ヒットするも[illegible] ライン飛ばし攻撃は[illegible]
ブリジット[illegible] YOYO[illegible] YOYO[illegible] ライン[illegible]

何事も基本が肝心！
新システムを身に付ける！

「鵤」を楽しくプレイするために、まずは各種新要素を覚えよう。しっかり理解しておけば、かなり違ってくるはずだ！

Text ケンちゃん

多人数プレイとジョイントソウル

最大四人まで同時に対戦可能な本作には、「1対1」や「2対2」をはじめ、さまざまな対戦形式がある。試合は「ラウンド制」で、敵キャラ（チーム）が持つ「ソウル」をすべて無くし、さらに敵の体力をゼロにしたプレイヤーが勝利となる。「ソウル」とは、キャラの残機を表すもの。体力がゼロになっても、ソウルが残っている限り体力満タンで復活できる。また、チームでは「ジョイントソウル」となり、パートナーと「ソウル」を共有することになる。なお、数は対戦形式で変化するので注意。


同じチームの場合は、頭上のアイコンが同じ色に。ソウル残数にはくれぐれも注意。

2ラインバトル

前作までとは異なり、バトルフィールドが奥と手前の2ライン存在する。それぞれのラインは独立しており、ライン移動攻撃などの特殊な攻撃以外では、別ラインに居る敵に攻撃がヒットすることは無い。攻撃したい敵が別ラインに居る場合は、ライン移動などを使って、同じラインに移動する必要があるのだ。

なお、奥側のラインに居るキャラは、手前側に居るときより若干高い位置に、小さく、暗めに表示される。どちらのラインに居るかは足元の影やキャラの明暗で判断しよう。


攻撃の当たる位置に敵が居るように見えても、居るラインが違えばヒットしない。

振り向きの注意点

従来の2D格闘ゲームでは特に何もせずとも敵の方向を向くのが一般的だが、本作は最大三人の敵が居るシステム上、振り向きは基本的に手動。任意に切り替える必要がある。

振り向きはスキが一切無く、攻撃中やダウン中などの、自キャラが自由に動けない状況でも行なえる。前述の状況で[振]を押した場合は、行動可能になった瞬間に振り向いてくれるぞ。なお、自キャラの向きは体力ゲージ下に矢印で表示されている。ダウンしたときや長時間固められたときなど、向きが分からなくなったら矢印を見て確認したい。

振り向きとともに特殊なのがガード方向。「敵の居る方向に対して後ろ」が一般的だが、本作では常に「自キャラの向きに対して後ろ」。背中側にレバーを入れることでガードとなる。背後から攻撃されていても、ガード方向は変わらないので注意が必要だ。



先行入力しておけば、硬直が解けたときは振り向いている。重要なので必ず覚えておこう。

技の動作中やダウン中など、動作不能な状態でも[振]は受け付けてくれるので…



たとえ背後から攻撃を受けても、ガード方向は常に自キャラが向いている方向の逆だ。

技によっては、動作途中で自動的に振り向くものも。体力ゲージ下の矢印で確認しよう。

新特殊操作一覧 ※重要度はC、B、A、Sの順で高くなります

操作	コマンド	重要度
背後攻撃	K・S同時押し	重要度C
振り向かずに背後側を攻撃する技。➡＋P同様、全キャラ共通で出始めが上半身無敵なので、一部のキャラは対空に使える。		
ライン移動	[振]・HS同時押し	重要度S
二つのバトルフィールド、手前ラインと奥ラインを行き来するための動作。動作の始めに若干のスキがあるので注意。		
ライン移動攻撃	[振]・P同時押し	重要度A
別ラインへ移動しつつ、移動先のラインへ攻撃。手前→奥と奥→手前で、モーションや攻撃判定が違うキャラも居る。		
ライン飛ばし攻撃	[振]・S同時押し	重要度C
地上でヒットさせると、相手を別のラインへ飛ばす攻撃。単発ではあまり使わず、主に連続技へ組み込んでいく（P29参照）。		
ガードキャンセルライン移動	攻撃ガード中に➡＋[振]・HS同時押し	重要度B
ガード硬直をキャンセルしてライン移動を行なう（テンションゲージ25%消費）。二人の敵に囲まれた場合に使っていこう。		

攻撃の当たり方

本作では攻撃の当たり方に関して、従来の2D格闘ゲームには無い要素が存在する。重要なので理解しておきたい。

まず一つ目が、攻撃は基本的に一人にしか当たらないこと。攻撃の当たる位置に複数の敵が居ても、最も近くの一人以外には当たらないのだ。

ただし、一部の覚醒必殺技やサイクバーストは例外。一人に当たってもほかの敵に対する攻撃判定は無くならず、一度に複数の敵を攻撃することができるのだ。このような技は、敵が固まっているときに使用すると効果が高い。

二つ目はチーム戦での味方への攻撃に関して。味方に攻撃を決めた場合、2対2や2対1対1ではダメージが無いが、2対1ではわずかにダメージを与えてしまう（どちらもガードバランスは減らない）。また、ザッパのこんにちは三匹のムカデやジョニーのグリター イズ ゴールドなど、ヒット時に特殊な効果がある技は、味方に決めても効果を得られないので注意。


覚醒必殺技の大半は、複数の敵をまとめて攻撃することが可能。乱戦時に役立てよう。


テスタメントのファントムソウルは例外。味方にヒットさせても特殊効果が発動する。


2対1以外では、攻撃力に関係無く、味方の攻撃をくらってもダメージは受けない。

そのほかの豆知識

複数キャラによる連続技が決まると、くらったキャラのサイクバーストが大幅に増加。複数キャラで同じキャラを攻撃したときはもちろん、一人がしゃがみPやKを連発し、もう一人がダッシュで後ろから押したときなども適用される。また、前述のダッシュで押す方法や挟み込みなどで小技を決め続けようとしても、一定数以上は入らなくなっているぞ。また、2対1の場合は特殊な補正が加わるので、その内容を以下にまとめてみた。参考にしてほしい。

2対1での特殊補正 ※2対1でスタートした場合のみ

～一人側の補正～
- サイクバーストが出した状況に関係無く常に金色
- 開始直後からテンションゲージ＆テンションバランスがMAX
- 与えるダメージが1.1倍

～二人（チーム）側の補正～
- 開始直後はバーストゲージがゼロ
- バーストゲージの増加量が通常の半分
- 味方に攻撃を決めるとダメージが入る（通常の4分の1）
- 一人側に与えるダメージが0.9倍

鵤事典 [illegible]は必殺技扱いらしく、キャンセル可能な通常技から出すことができる。キャラによっては、それぞれの技をキャンセルしてさらに技をつなぐことも可能だ。[illegible]やザッパのライン飛ばし攻撃（中段[illegible]）など、特殊な[illegible]存在する。

『鴉』でお困りのアナタ、読んでみませんか？

愛と現実の鴉処方箋



稼動開始から十日ほどたちましたが、まだまだ新しい操作方法やシステムになじめない方も多くいらっしゃるはず。そんな方々を救済していきますよっ!!

悩　向きたい方向を向けません……

左右が入れ替わる技などで裏に回られたときに、うまく追い掛けられません。あせってバックステップしてしまうこともしばしば……。何とかなりませんか？

解　振り向くポイントを覚えましょう！

振り向きが手動になっている本作ですが、【振】はほぼいつでも受け付けている点に注目。ダッシュヴォルカニックヴァイパーやめくりジャンプ攻撃ガード後など、左右が入れ替わることが分かっているときは、すぐに【振】を押すようにするといいですよ。



従来の格ゲーに慣れていると、落とし穴になりがち。常に意識しましょう。

悩　多人数対戦で勝てません……

自分はバトルロイヤルが得意で、三人を相手に獅子奮迅の活躍を見せているのですが、いつも最後に立っているのは別の人……。何で勝てないの？

解　体力ゲージを見て狙いを変えましょう！

多人数対戦では、状況を常に把握することが勝利への近道。特に重要なのは、「体力が多い相手を優先的に狙う」こと。体力ゲージはまめにチェックするクセをつけましょう。戦闘をサボって体力を温存する人が必ず居るので、見逃さないように。



三人で一生懸命闘っても、最後に笑うのはほかの人……避けたい結果ですね。

特別付録：『#RELOAD』からの変更点

本作は「#RELOAD」から変更を受けた部分がいくつかあるので、前作と同じつもりでプレイしていると、知らずに損をしていることがあります。余計なダメージを減らすため、以下に挙げた変更点を見ておくといいでしょう。さりげない部分ばかりですが、頭の隅に入れておけば、いつか役立つ日がくるはずです。



本作はよろけ中もサイクバーストが出せるように！　これは重要ですよっ！

- ●ダスト、足払い、空中ダストはS・HS同時押し。
- ●サイクバーストは攻撃ボタン以外4つ押し。よろけ中にも出せる。
- ●一撃必殺技、挑発、敬意は無い。
- ●フォルトレスはK・S同時押しとS・HS同時押しではできない。
- ●地上フォルトレスは中段、下段の両方を防御可能（ガード不能技は防御不可能）。
- ●ガードのレバー入力は、常に自キャラの向いている方向に対して後ろ方向。
- ●ネガティブペナルティを受けると、ガードバランスがMAXに（欄外参照）。
- ●地上、空中共に攻撃をヒットさせても相手は振り向かない。
- ●地上のけぞり中のキャラは接触判定が無い（すり抜けられる）。

悩　乱戦になると何をしていいやら……

多人数対戦だと、キャラが入り乱れるので状況の変化についていけません。よく分からず混乱していると、いつの間にか倒されていた……。ボクの「鴉」ライフはそんなのばっかりです。このような悲惨な事態を避けるすべは無いのでしょうか？



敵キャラを見失った瞬間にあんなモノやこんなモノが……。悲惨過ぎです。

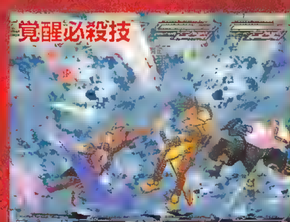
解　以下に挙げた行動を使ってみましょう！



バーストゲージさえあれば、投げ技や覚醒必殺技をくらったとき以外はいつでも発動できます。本作ではバーストゲージがたまりやすいので、囲まれて一気に攻撃されているような状況では惜しまず使いましょう。



本作は手前と奥、二つのラインがあります。全員が同一ラインに居るときは、闘いが起きていないラインへ逃げ、落ち着く時間を確保するのも有効です。余裕があればガードキャンセルライン移動も使いましょう。



覚醒必殺技の多くは出始めに無敵時間がある上、複数の敵を攻撃できるため、乱戦時に高い効果を発揮します。ヒットすればまとめて攻撃でき、ガードされても乱戦なら手痛い反撃は受けにくいのでお得です。



中段、下段の両方をガードできる上、短時間ならテンションゲージの消費が少ないと、いいこと尽くしの防御法です。前後から挟まれたときなど、逃げられない状況ではとっさに使うクセをつけておくのが理想です。

教　ガード方向について

本作でのガードは、相手の居る位置に関係無く、常に「自分の向いている方向に対して後ろ方向」にレバーを入れなければなりません。たとえ背後から攻撃されたとしても、ガード方向は自分の向きと反対（相手方向）です。注意したいですね。



相手の居る方向にレバーを入れても、いいんですか？　「いいんです」。

鴉事典　ネガティブペナルティについて：本作では、「前に歩かない」、「攻撃を当てない」、「相手の居ない方向へ逃げる」、「誰も居ないラインに篭る」といった行動がネガティブと取られるようです。ネガティブペナルティを受けると、テンションゲージがゼロになるほか、ガードバランスがMAXになります。なお、相手に向かってのバックステップはネガティブと取られませんよ。

鵰リニューアル迫る!



（東京都　美緒さん）
☆間もなくゲーセンに姿を現す『鵰』に備えて、当コーナーでも大々的にリニューアルを敢行する予定! これまでとは一風違った風味になるかも!?



（広島県　温井川天祐さん）
☆勇ましいキャラにファニーな色を合わせるというのもアリですな。



（京都府　むきえびこさん）
☆派手系より、こーゆーシックな色味の方が似合うでしょー。



（東京都　Crossさん）
☆イメージ的にも、純白というのは自然でしょう。似合いますね。



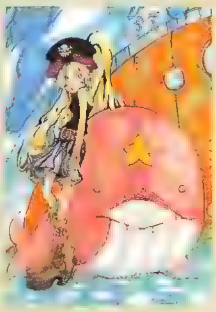
（神奈川県　杉崎佑さん）
☆ちょっぴり情熱的に。性格的にも違って見えるから不思議だ。



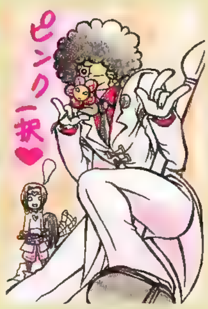
（沖縄県　ミケ★アキラさん）
☆とにかくカラフルに! 女性陣ならではの特権といえる(ん?)。



（愛媛県　蜂子さん）
☆ちょっと小悪魔入ってそう? ボイスは2P側を希望。



（東京都　クロさん）
☆コーディネートで、よりキュートさを引き出せる場合も。熱い。



（広島県　黒髪命・七色びんこさん）
☆「イロモノにこそピンク」というびんこさん。眩しい……ぜ……。



（愛知県　しば太郎さん）
☆和を象徴する色合いのお二人。カラーリングも雅の心で。

2004年も全力疾走!

GGXX アソシエイション イグゼクス

今年もさまざまな形態でファンを楽しませてきた『ギルティ』シリーズですが、2004年はさらに熱い企画目白押し! 遠慮せずに盛り上がっていきましょーっ!

オリジナルカラーコンテストゥ!!

『鵰』ではカードシステムの採用により、いろいろなカラーを使えるのはもうチェック済みだよね? 今回は、みんなが考えたカラーコーディネート案をモリモリっと紹介するぞ!



（東京都　よし☆ヲ君）
☆地球に優しいエコカラーで勝負! って、何で炎のキョマのポーズなの?

『GGXX』サントラCD紹介!

好評を博したドラマCDに続いてリリースされたのは、韓国の「カリスマミュージシャン"シン・ヘショル"氏が手がけた「GGXX#リロード」のVGMを収めたサントラ盤だ!



「GUILTY GEAR XX #RELOAD KOREAN VERSION オリジナルサウンドトラック」
価格：3,200円(税抜き)
仕様：CD2枚組

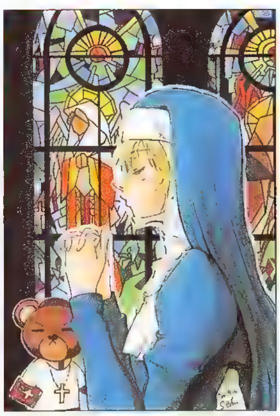
石渡NOW XX

現役で魂を燃焼できる時間が、仮に40年としましょう。1年ならば40分の1、2年ならば40分の2ではなく、20分の1と考えてはどうでしょう。ここ4年ほど大した事をした記憶が無いという方、人生の10分の1を「なんとなく」過ごしたことになります。僕は、その人生の何分の1かを経過するたび、目標の達成度と反省を受け止められるように生きたいと思います。無論後悔する事はあります。しかし、後悔できない人は、さらに人生を「なんとなく」生き続ける事になります。今年も残すところ後わずか。火薬は今年で詰めました。来年はそれを着火させたいと思います。麗しゅう!!

今月の格言
「溺れる者が藁をつかみまくって、船を作る」

ブリっ娘更正施設部屋ッ

皆さまのご協力により、少しずつに漢らしさを取り戻してきたブリジット君。この調子で、押しも押されぬ益荒男に育て上げるのれーす。



（神奈川県　天川直樹君）
☆正統派作品といえる一枚。修道院にいたころは実際にこんな感じ? [漢度86%]



（千葉県　高遠かるびさん）
☆最近のギャルゲーには、一人はこーゆーのが混じってるから注意だッ。[漢度95%]



（千葉県　ふじ伊摘さん）
☆ロジャーバックルがシビーよ。ワルぶってもきゃわゆいのが難点。[漢度65%]



（愛知県　早乙女ナミさん）
☆お正月特番には欠かせない巫女ブリ。神社で出合ったら大吉。[漢度91%]

ゲー事典 続々と公開される『鵰』情報! 新システムやビジュアルなどなど、目に見える情報が次々と飛び込んできてますが……発売後のお楽しみは、なんといってもゲーム中に流れる"VGM"! ギルティシリーズは過去に良質の曲を多数輩出しているので、今回用意されるであろう新曲もひっじょ～に楽しみですよね! 「ゲーセンじゃ音が小さいので聞こえない……」という方は、今すぐCDショップに走って、サントラCDを購入すべし!

システム変化に取り残されるな！
発売直後の攻略大特集!!







毎年期待を裏切らず開催される『KOF』。今月は、公開キャラのコマンド表や技解説を中心に攻略をお届けするぞ。

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003
- ■メーカー：SNKプレイモア
- ■ジャンル：2D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
- ■発売日：稼動中
- ■使用基板：

※記事中のコマンド類は、一部例外を除いてキャラクターが右を向いているときのものです。また、本記事の一部においては、キャンセルを使用した技をつなぎを「Ⓒ→」の記号で、スーパーキャンセルを使用した技のつなぎを「Ⓢ→」の記号で表記しています。

Impression
- ●新キャラがどれもいい味出してるし、細かいシステムも変わって新鮮ですよ。（真瑠世）
- ●苦手な組み合わせは、チームメイトをチェンジして対応！ これぞまさにチーム戦！（極限流）
- ●待ってました至高の舞台！ 交代、K.O.判定……格闘のすべてがここにある！（ラオウ）
- ●待望の新シリーズ！ 「KOF」はストーリーも魅力の一つですよね！（キャベツ）

基本をおろそかにするなかれ！

基本操作おさらい

まず押さえておきたいのは基本操作。シンプルにまとまっているので安心。



単純明快、心配無用

「KOF」はそのシンプルな操作方法から、万人に楽しめる親しみやすい格闘ゲームだ。ゆえに覚えるべきことも、近年のほかの格闘ゲームに比べると少ない部類に入るだろう。ここでは、「とりあえずこれだけ」といった感じで、基本操作の中でも特に押さえておきたい部分をピックアップしていこう。

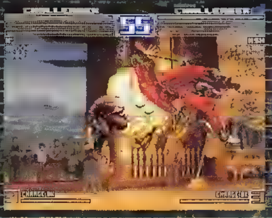
基本操作一覧

動作名	操作
垂直ジャンプ	↑
斜めジャンプ	前方：↗　後方：↖
前進	→
しゃがみ	↙、↓
しゃがみガード	↙
立ちガード	←
大ジャンプ	一瞬レバー下要素＋レバー上要素or ダッシュ中にレバー↗
中ジャンプ	一瞬レバー下要素＋レバー一瞬上要素or ダッシュ中に一瞬レバー↗
小ジャンプ	一瞬だけレバー上要素
ダッシュ（ラン）	レバーを素早く→→（レバー入れ続けで走り持続）
バックダッシュ	レバーを素早く←←
挑発	スタートボタン
受け身	ダウン直前にAB同時押し
緊急回避	前方：→or↘orニュートラル＋AB同時押し 後方：←or↙＋AB同時押し
ガードキャンセル緊急回避	相手の攻撃をガード中に緊急回避コマンドを入力
ガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃	相手の攻撃をガード中にCD同時押し

※記事中では一部「緊急回避・前方」を「前転」、「緊急回避・後方」を「後転」と表記しています。

ジャンプ・移動

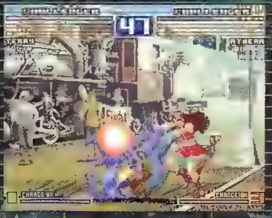
「KOF」といえば多彩なジャンプの種類。単にレバーを上に入れるノーマルジャンプのほかに、小ジャンプ、中ジャンプ、大ジャンプがある。このうち中、大ジャンプには残像が付くので判断しやすい。また、ダッシュから入力した前ジャンプは、小ジャンプが中ジャンプに、ノーマルジャンプが大ジャンプになることも覚えておこう。



残像が付くのが中、大ジャンプ。巧みなレバー操作を身に着けよう。

困ったら……

そのほかの基本的なシステムとして、打撃に対して瞬時に無敵になれる緊急回避がある。投げ技に対しては無力だが、覚えておいて損は無いぞ。また、緊急回避はガードキャンセルからも出すことができる。このときはパワーゲージを1本消費するが、移動中は投げ技もくらわない。ガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃と併せてピンチをしのごう。



ガードキャンセルは、慣れたら緊急回避の方も使っていきたい。

KOF事典 2003　今年はみんな同じスタートだ！：今年もノリノリの「KOF」。今年から始めるという人は、まずはジャンプ攻撃の使い分けなど攻撃的動作から覚えてみよう。そう快な部分から入れば病み付

読めばすべてが分かる!

新システム解説



本作の目玉システム「マルチシフト」、いわゆる交代により、今までの『KOF』には無かった、新しい駆け引きが生まれた。知りたかったことや疑問に思っていたことが、このページで解決するはずだ!

Text

POINT 交代攻撃

すべてのキャラの交代攻撃は、攻撃判定発生直前まで無敵となっている。攻撃発生速度にキャラ差はあるが、多くのキャラが庵の近距離立ちCと同程度の早さだ。

そのため、交代攻撃は相手の攻撃と相打ちになることが多いが、その場合は交代が成立しない。

交代攻撃を無事出すことができれば、控えのキャラが相手の場所をサーチして跳び込んでくる。

交代攻撃を空中の相手に当てたときはきりもみ状態の吹っ飛びになり、この場合は高い打点でなら追撃できるので、ジャンプ攻撃などを当てよう。

なお、たとえカウンターヒットを取った場合でも、追撃可能な打点は変わらないので注意。



ジャンプ攻撃と相打ちになると、打点が高い攻撃で追撃できる。

ちなみに、控えキャラの出現攻撃が空中の相手に当たったときは、同じきりもみ吹っ飛びに見えるが、こちらは低い打点でも追撃ができる。リョウの龍虎乱舞などの技を決めることが可能だぞ。

交代攻撃をガードされると、出現攻撃は連続ガードではないので、無敵技で割り込まれる恐れがある。しかし、出現攻撃はガードさせれば、大幅有利になる。また、交代攻撃、出現攻撃ともにわずかだが攻撃力がある。

交代の基礎知識

チームメンバーとの交代は、パワーゲージの上に「CHANGE OK」と表示されていれば行なえる。

通常交代は、控えキャラのうち名前が上にあるキャラとはBC同時押し、名前が下にあるキャラと交代するにはCD同時押しだ。通常交代時はキャラが固有のポーズを取り、その後画面外へと跳んでいき、入れ替わるように控えのキャラが跳び込んでくる。最初の動作中は無防備となっていて、ここに攻撃をくらうと交代は成立しないぞ。

また、控えのキャラは跳び込んでくるときこそ無敵だが、着地にスキがあるので攻撃をくらう場合がある。



操作中のキャラが画面外に引っ込むまでの速度は、キャラごとに差がある。

POINT 交代攻撃を使った連続技サンプル

上の連続写真は、空中の相手に控えキャラの出現攻撃を当てている。低い打点でも追撃ができることを活かして、龍虎乱舞を決めた状況だ。

注目は下の写真、交代攻撃を2回決める連続技だ。まず牙刀の近距離立ちD→風牙→弓牙まで素早くつなげる。このつなぎが遅いと弓牙の打点が高くなってしまうので、着地後の交代攻撃がつながらなくなるぞ。

着地後に交代攻撃をつなげると、デュオロンが跳び蹴りを決めつつ相手の背後に回り込む。このとき相手は大きくのけぞっているので、コマンド投げの推手・魔脚歩が容易に連続技になるのだ。

その後は少しダッシュして、デュオロンお決まり連続技のしゃがみB→捨己従竜→怨閉竜身把→死両撥生斤→しゃがみB→捨己従竜（3段目）→強飛毛脚までを決める。

強飛毛脚で移動したら、落下してくる相手を引き付けてから交代攻撃をヒットさせよう。そして牙刀が出現したら、龍牙を決めて連続技は完成だ。



大きな追撃を決めるチャンスなので、見逃さずに反応していきたい。



控えキャラの交代攻撃がヒットしたときは、打点が低くても追撃できる。



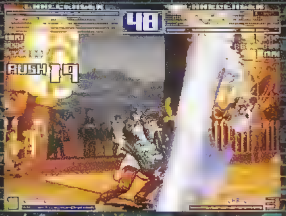
連続技の内容は、（牙刀）近距離立ちD→風牙→弓牙→交代攻撃（デュオロン出現）～推手・魔脚歩～ダッシュして→しゃがみB→捨己従竜→怨閉竜身把→死両撥生斤→しゃがみB→捨己従竜（3段目）→強飛毛脚→交代攻撃（牙刀出現）→龍牙。

タクティカルリーダー

リーダーに与えられる恩恵は、リーダー超必殺技が使用可能になることだ。特に守備力や攻撃力が高くなったりするようなことは無いぞ。パワーストックを2個消費するだけあって全般的に威力が高く、高性能な技がそろっている。ヒットさせれば試合をひっくり返せることも……。

また、そのキャラの短所を補うものや、長所をさらに伸ばすものなど、だれをリーダーにするのか思わず悩んでしまうような技が豊富にある。

特に、ヒット時には気絶を奪えるリョウの天地覇煌拳や、ウィップの（リーダー超必殺技版）ソニックスローターといった優秀な技は、存在そのもののプレッシャーが絶大だ。



財華はリーダー時限定で出せるようになった。[illegible]使いならリーダーにするしか!?



真吾がリーダー時なら、打撃投げから大幅に体力を奪うことができる。

KOF事典 2003

THE KING OF FIGHTERS 2003

初心者はもちろん、上級者も必読！

従来のシステム　追加と変更点



「KOF 2003」では、従来から存在するシステムにも何らかの変更が加えられているものが多い。知っている人も、おさらいの意味を込めて要チェックだ！

Text：キャベツ

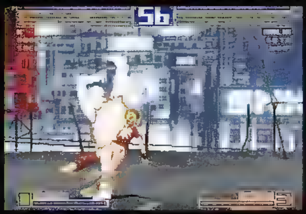
SYSTEM ガードキャンセル行動全般

●**ガードキャンセル吹っ飛ばし：**相手の攻撃をガードした瞬間にCD同時押しで、ゲージストックを一本消費して使用可能。本作では、ダメージを与えることはできないが、発生が非常に早くなっている。切り返し手段としては相変わらず重宝するぞ。

●**ガードキャンセル緊急回避：**ガードキャンセル吹っ飛ばし同様、ゲージストックを一つ消費する。ガードキャンセル前転には微妙な変更があり、レバーニュートラル＋AB同時押しでも出せたガードキャンセル前転が、本作ではレバー➡＋AB同時押しでないと出せなくなっている。

　なお、ガードキャンセル緊急回避中は通常の緊急回避とは違い、完全無敵（投げも打撃もくらわない）となっている。

　実戦的な使い方は、今までとほとんど変わらない。基本的には相手の通常技キャンセル必殺技という連係の、通常技部分にガードキャンセル緊急回避をして、必殺技のスキに反撃しよう。ケズリ狙いの多段技も、ガードし続けていると相手にいいようにケズられてしまうので、極力早めにガードキャンセル前転で相手に近付いて反撃しよう。画面端に追い込まれ、相手の攻めがキツイときなども、迷わず使っていいだろう。



ガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃は、ダメージが無くなった。



多段ガードの技には、即ガードキャンセル前転をして反撃を決めよう。

SYSTEM 投げ

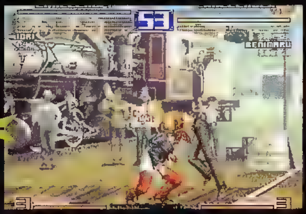
●**投げ成立条件：**投げは相手が地上に居て、ガードポーズを取っていない状態で成立する。前作までは起き上がり直後から一定時間は投げることができなかったが、本作では投げ無敵時間が無くなった。そのため、コマンド投げが猛威を振るうことは、間違い無いだろう。

●**通常投げ：**通常投げは空振りモーションが無いのが特徴。C投げとD投げで投げる方向が違うことに変化は無いが、投げの種類は全キャラ1種類になってしまった。つかみ系の投げも、以前はレバガチャでダメージが変化したが、今回は常に一定のダメージになった。

●**投げ抜け：**投げ抜けは相手の投げと同一のボタンとなっているが、今回もCD同時押しによってどちらの投げも抜けられる入力は健在。ただし、今回はCD同時押しに交代が割り振られたので、投げられる前にボタンを同時押しすると交代モーションが出てしまう。そのため、本作の投げ抜け複合入力は、しゃがみBCD同時押しがオススメだ。この入力は交代モーションの暴発が無く、打撃が来た場合はガードキャンセル攻撃が出てくれるぞ。補足ながら、前転、後転中も投げ抜けが可能になった。本作では、投げ抜けはいつでもできるようになったということになる。



本作ではご覧の通り。強力な起き攻めの手段となっているぞ。



相手の起き上がりに、投げを重ねる。今までは成立しなかったが……、

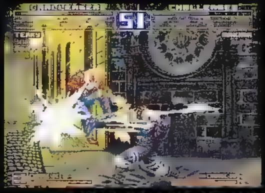
SYSTEM 各種ジャンプとジャンプ攻撃

『KOF』はジャンプの種類が豊富で、大きく分けてノーマル、小、中、大の4種類のジャンプがある。今回は垂直ジャンプの中ジャンプと大ジャンプが出せるようになった。この二つのジャンプからは、垂直ノーマルジャンプ時の攻撃を出せる。

　各種ジャンプの簡単な特徴を紹介しよう。小ジャンプは移動距離が短く軌道が低い。中ジャンプと大ジャンプはジャンプスピードが非常に速く、移動距離が長い。ノーマルジャンプは軌道が高く、ジャンプスピードは遅いので、不用意に出すと簡単に迎撃されてしまう。

　また、今までは小、中ジャンプの技に攻撃を当てるとカウンターヒットを奪うことができた。しかし、本作ではなんと、中ジャンプの技に攻撃を当ててもカウンターヒットを奪えなくなったのだ。この変更は大きいといえるだろう。

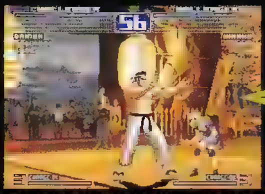
　ジャンプ攻撃から地上技へのつなぎが、今までと大きく変わったこともポイント。今まではジャンプ攻撃を当てた際、着地前からボタン押しっぱなしにしておけば、簡単につなぐことができたが、本作では着地後にタイミングよく押す必要があるので、慣れが必要となる。



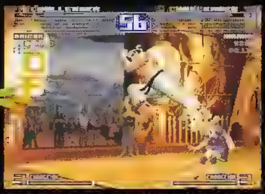
中ジャンプ攻撃をつぶされても、カウンターヒットしなくなった！



分かりにくいが、垂直ノーマルジャンプの攻撃を、垂直中ジャンプで出せるぞ。



着地に通常技を出せない。着地後に、タイミングよくボタンを押そう。



ジャンプ攻撃から、今まで通りの感覚でボタンを早めに押すと……、

KOF事典2003
・画面内に表示されるメッセージは、カウンターヒット、スーパーキャンセル、

CHECK!

そのほかの押さえておきたいポイント

ここでは、大きなシステムではないが、プレイする際にぜひ知っておきたい要素をピックアップしていこう。非常に細かい変更も含まれているので、一通り読んでおいてほしい。

●リバーサル大ジャンプの削除：リバーサル大ジャンプとは、起き上がりに重ねられた技に対して先行入力で大ジャンプを入力することで、意図的に空中でくらうというもの。これにより、打撃と投げによる二択の起き攻めをローリスクで回避することができたのだが、本作ではこの行動ができなくなっている。

●屈伸の削除：屈伸とは一度ガードポーズを取った状態で、素早く連続して立ち⇔しゃがみの動作を繰り返すこと。それによりガードポーズを維持し続けることができた。これには投げを無効化するという利点があったが、これも本作では無くなっている。リバーサル大ジャンプと屈伸行動ができなくなったことにより、投げに対しての有効な回避手段が、かなり限られてしまった。

●めくり攻撃：本作では、ジャンプ攻撃をめくりでガードさせると相手と離れるようになり、攻めを継続させにくくなってしまった。ヒット時は、変わらず相手を引き寄せる。

●前転・後転：前転と後転が、レバーを斜めに入れても出せるようになった。タメ技を持っているキャラは、タメを作りながら前・後転を行なえる。

●挑発の変更：挑発をすると、相手のゲージが少したまるようになったぞ。

●空振りキャンセルの削除：通常技や特殊技を空振りしつつキャンセルすること。今回はこの行動ができなくなっている。連打系や順押し系の技が、非常に出しにくいぞ。

●ガードクラッシュの変更：前作ではガードクラッシュが近くなると、体力ゲージが赤く点滅したのだが、本作では無くなった。いきなりガードクラッシュするので、意識しておかないと大ダメージを狙うのは難しいぞ。

●気絶の復活：気絶は「KOF2000」以来、久しぶりの復活。しかし、存在するもののそう簡単には気絶しないようになっているので、ほとんど見る機会が無いかもしれない。

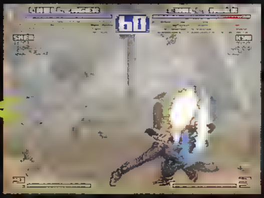
●補正：本作では連続ヒットに補正が加わるようになった。弱攻撃連打でかなり補正がかかるほか、超必殺技によっては、連続技で決めるより単発で当てた方が減る場合もある。

●吹っ飛ばし攻撃の削除：「KOF」特有の攻撃手段である、吹っ飛ばし攻撃が削除されてしまった。これは、吹っ飛ばし攻撃が主力だったキャラにはかなり痛い変更点といえる。一応、一部のキャラには特殊技扱いで残っているぞ。


めくりで攻撃をガードさせると、相手との間合いが離れてしまう。


挑発は、「相手のゲージ」が増える。ちょっとした変更点だ。


補正のせいで減らない場合がある。


単発で大ダメージを与える技も……

ATHENA ASAMIYA 麻宮アテナ

COMMAND LIST

種別	技名	コマンド
特殊技	連環腿	→+B
特殊技	吹っ飛ばし攻撃	→+AC同時押し
特殊技	フェニックスボム	空中で↓+B
通常投げ	サイキックスルー	近距離で←or→+CorD
通常投げ	サイキックシュート	空中・近距離で←or→+CorD
必殺技	サイコボールアタック	↓↙←+AorC
必殺技	サイコソード	→↓↘+AorC
必殺技	サイコリフレクター	↓↙←+B
必殺技	サイキックテレポート	↓↘→+BorD
必殺技	フェニックスアロー	空中で↓↙←+BorD
超必殺技	①シャイニングクリスタルビット	[illegible]
超必殺技	→クリスタルシュート	①中に↓↙←+AorC
超必殺技	[illegible]	空中で↓↙←↓↙←+B[illegible]
リーダー超必殺技	②サイキック10	→↘↓↙←→+AC同時押し
リーダー超必殺技	→フィニッシュ(セーラー)	②中に↓↘→+AorC
リーダー超必殺技	→フィニッシュ(ファイヤーソード)	②中に↓↙←+AorC
リーダー超必殺技	→フィニッシュ(サイコソード)	②中に→↓↘+AorC
リーダー超必殺技	→特殊フィニッシュ(ヒーリングアテナ)	②中に↓↘→+AB同時押し
リーダー超必殺技	→特殊フィニッシュ(チュッ♥サイコボンバー)	②中に↓↙←+CD同時押し

HINAKO SHIJO 四条雛子

COMMAND LIST

種別	技名	コマンド
特殊技	前みつ叩き	↘+A
特殊技	EHキック	↘+D
通常投げ	[illegible]	近距離で←or→+CorD
必殺技	突き出し	AorC連打
必殺技	突き上げ	↓↙←+A
必殺技	突き落とし	↓↙←+C
必殺技	小手投げ	←↙↓↘→+BorD
必殺技	①がぶり寄り	→↘↓↙←→+AorC
必殺技	→突き放し	①中に↓↘→+A
必殺技	→掛け投げ	①中に↓↘→+B
必殺技	→上手投げ	①中に↓↘→+C
必殺技	→寄り切り	①中に↓↘→+D
必殺技	超頭突き	←↙↓↘→+AorC
超必殺技	大一番	↓↘→↓↘→+AorC
超必殺技	[illegible]	↓↘→↓↘→+BorD
リーダー超必殺技	諸手突き	↓↙←↙↓↘→+AC同時押し

コマンドリスト

COMMAND LIST

ここでは、諸事情により今月攻略が掲載されていないキャラのコマンドリストを掲載。これらのキャラに関しては、次号にて攻略を載せるので、今しばらくのお待ちを。

※このページ以降に掲載している各キャラのコマンドリストには、以下の記号を使用しています。
「■」＝特殊技、「■」＝通常投げ、「■」＝必殺技
「■」＝超必殺技、「■」＝リーダー超必殺技

GORO DAIMON 大門五郎

COMMAND LIST

種別	技名	コマンド
特殊技	頭上払い	↘+C
通常投げ	[illegible]	近距離で←or→+CorD
必殺技	地雷震	→↓↘+AorC
必殺技	超受け身	↓↙←+BorD
必殺技	雲つかみ投げ	←↙↓↘→+A
必殺技	切り株返し	←↙↓↘→+C
必殺技	天地返し	→↘↓↙←→+AorC
必殺技	超大外刈り	→↓↘+BorD
超必殺技	[illegible]	[illegible]+AorC
超必殺技	[illegible]	[illegible]+BorD
リーダー超必殺技	極大地獄極楽落とし	→↘↓↙←→↘↓↙←+AC同時押し

SHINGO YABUKI 矢吹真吾

COMMAND LIST

種別	技名	コマンド
特殊技	外式・轟斧 カッコだけ	→+B
通常投げ	[illegible]	近距離で←or→+CorD
必殺技	百拾四式・荒咬み 未完成	↓↘→+A
必殺技	百拾五式・毒咬み 未完成	↓↘→+C
必殺技	百式・鬼焼き 未完成	→↓↘+AorC
必殺技	弐百拾弐式・琴月 未完成	→↘↓↙←+BorD
必殺技	真吾キック	←↙↓↘→+BorD
必殺技	真吾キック・エアー	空中で↓↘→+BorD
必殺技	真吾謹製 オレ式・鋸研ぎ	近距離で→↓↘+BorD
必殺技	移動避け	↓↙←+AorC
超必殺技	[illegible]	[illegible]+AorC
超必殺技	[illegible]	↓↘→↓↘→+BorD
リーダー超必殺技	真吾謹製 オレ式・朧火車	↓↘→↓↘→+BD同時押し

BENIMARU NIKAIDO 二階堂紅丸

COMMAND LIST

種別	技名	コマンド
特殊技	ジャックナイフキック	→+B
特殊技	フライングドリル	空中で↓+D
通常投げ	[illegible]	近距離で←or→+CorD
必殺技	①居合い蹴り	↓↘→+BorD
必殺技	→反動三段蹴り	①中に↓↘→+BorD
必殺技	真空片手駒	↓↙←+BorD
必殺技	雷靭拳(空中可)	↓↘→+AorC
必殺技	雷鳴刀	↓↙←+AorC
超必殺技	[illegible]	↓↘→↓↘→+AorC
超必殺技	[illegible]	[illegible]+BorD
リーダー超必殺技	雷光拳	↓↘→↓↘→+AC同時押し

THE KING OF FIGHTERS 2003

アッシュ

緑色の炎を操る新主人公！



ASH CRIMSON

Text：[illegible]

飛び道具のヴァントーズや対空技のニヴォースなど、主人公らしい必殺技を一通り持っているアッシュ。扱いやすいキャラだぞ。

COMMAND LIST

■	フロレアール	←+B
■	プレリアール	←+D
■	メシドール	→+A
■	ジェ[illegible]ール	近距離で[illegible]CorD
■	ヴァントーズ	←タメ→+AorC
■	ニヴォース	↓タメ↑+BorD
■	ヴァンデミエール	近距離で●●●●●+C
■	[illegible]	[illegible]
■	[illegible]	[illegible]
■	サン・キュロット	A・B・C・D

通常技・特殊技

跳び込む際は横方向から下方向に強く、めくり性能のあるジャンプDを使っていこう。地上では連打キャンセルがかかるしゃがみBと、出が早くガードされても有利になるしゃがみDが主力となる。しゃがみB×2→ブリュヴィオーズの連続技がヒット確認から出せるようになれば完璧だ。

●←+Bは前進しながらソバットを繰り出す。キャンセルは不可能だが、ヒット後の間合いが近ければノーキャンセルでブリュヴィオーズが連続技になる。また、ガードされても五分の状況なので、中間距離から多用していこう。

逆に←+Dは後退しながらソバットを放つ。この技の利点は、タメを維持しつつ間合い調整が行なえることにある。

●→+Aは拳を振り下ろす中段攻撃で、弱攻撃キャンセルで出してもつながるぞ。

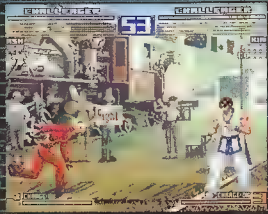


リーチが長くガードされてもOKの←+Bは、中間距離で絶大な効果を発揮する。

必殺技・超必殺技

●ヴァントーズ：弱は弾速が遅い飛び道具で、技後の硬直時間は短い。強は打ち出すまでに時間がかかるが、飛び道具を2発重ねて飛ばす。相手の飛び道具とぶつかっても1発しか相殺されないので、結果的に貫通して飛んでいくぞ。

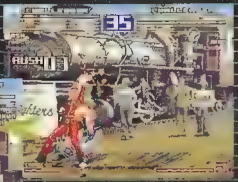
●ニヴォース：2ヒットするサマーソルトキックを繰り出す。弱攻撃からの連続技に使えるが、実戦では主に強の上半身無敵を利用して、対空技として使うことになる。



飛び道具のヴァントーズは技後のスキが小さいので、距離を問わず活躍する。

●ヴァンデミエール：相手に4回攻撃を加えた後に、追撃可能な状態で浮かす打撃投げ。少しでも間合いが離れていると、最後の攻撃が空振りしてしまうことが多い。

●テルミドール：多段ヒットする巨大な気弾を放つ飛び道具で、弱強とも出始めに上半身無敵があるため対空に使える。この技をガードした相手はガードを上下に切り替えることができないので、状況によっては中段or下段攻撃を決めることができるぞ。



打撃投げのヴァンデミエールは、投げ間合いこそ狭いが決まれば追撃できるので……



ニヴォースなどでさらに体力を奪うことができる。適度に狙っていこう。

●ブリュヴィオーズ：ニヴォースを3回繰り出す。上半身無敵なので対空として使えるが、当て方が悪いと途中で相手を落としてしまい、反撃を受けてしまうことも多い。

●サン・キュロット：約5カウントの間、タメ時間を必要とせずにヴァントーズとニヴォースを出せるようになる。一応、発動モーションに無敵時間と攻撃判定があるぞ。



ブリュヴィオーズは対空や連続技に。暗転後はガードが間に合わないほど攻撃発生が早い!!



サン・キュロットを発動すれば、画面上にヴァンデミエールを3発出すこともできる！

立ち回りの基本

遠距離では弱ヴァントーズのけん制が基本だが、単調に出してもバレやすいので、ときには相手の先読みジャンプを見越して待ち、強ニヴォースで迎撃することも必要だ。

近〜中間距離でも弱ヴァントーズが強力だが、そのほかに←+Bも活用していきたい。←+Bをガードされた場合は、しゃがみB→←+B or 弱ヴァントーズやしゃがみD、後転などが有効な行動となる。

本作から後転が←+AB同時押しで可能になったので、必殺技のタメを作りながら後転で容易に間合いを離せるのも、うれしいポイントだ。

また、タメが完成していない際の対空にはブリュヴィオーズを使うのが一般的だが、テルミドールを出すのも有効。与えるダメージは少ないが、ダウンを奪った相手の起き上がりに、ちょうどテルミドールが重なるように飛んで行くので、多彩な起き攻めを仕掛けることができるぞ。



テルミドールを空中の相手にヒットさせると、吹き飛んでダウンする。



その後、起き上がりに気弾が重なるように飛んでいく形になり安全に攻めていける。

①ジャンプD→しゃがみB×1〜2Ⓒ→強ニヴォースorブリュヴィオーズ
②しゃがみB×2Ⓒ→←+B→ブリュヴィオーズ
③ヴァンデミエール→強ニヴォースorブリュヴィオーズ

①は跳び込みから常に狙っていきたい基本的な連続技。②は←+Bからキャンセルを使用せず、最速でブリュヴィオーズにつなげよう。距離が離れているとブリュヴィオーズが届かなかったり、つなぎに失敗すると大きなスキができてしまうので注意しよう。③は安定するなら強ニヴォースがいい。ブリュヴィオーズはカス当たりしてしまう場合があるぞ。



しゃがみBから←+Bはガードされていても出し切って構わない。←+Bから目押しのブリュヴィオーズは、BDボタンを素早くずらして押すと、最速で出しやすくなるのでオススメ。

KOF事典 2003



デュオロン

DUO LON

Text：[illegible]

必要な技は一通りそろっている！　中でも強力な外牙と飛毛脚、捨己従竜を駆使して、相手をほんろうしつつ速やかに仕留めよう!!

COMMAND LIST

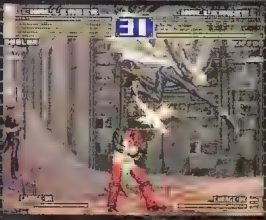
飛架纏絲(ひかてんし)	斜めジャンプB・D
風架纏絲(ふうかてんし)	↘+D
雷架纏絲(らいかてんし)	↘+D後D
[illegible]	[illegible]
幻無脚・内牙(げんむきゃく・うちきば)	→↓↘+BorD
幻無脚・外牙(そときば)	←↓↙+BorD
飛毛脚(ひもうきゃく)	↓↘→+BorD
幻魔飛翔軽功(げんまひしょうけいこう)	↓↙←+BorD
推手・魔脚歩(まきゃくほ)	→↘↓↙←→+AorC
推手・乱採鬼(らんさいき)	推手・魔脚歩中に↓↙←+AorC
捨己従竜(しゃきじゅうりゅう)	↓↘→+AorC (3回連続入力可)
怨閉竜身把(おんぺいりゅうじんは)	捨己従竜1段目中に→+BorD
死両撥生斤(しりょうはつせいきん)	怨閉竜身把中に↓↙←+AorC
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
奥義・多重幻夢[illegible](おうぎ・たじゅうげん[illegible])	A・C・B・D

通常技・特殊技

跳び込みにはジャンプB or Dがオススメ。ジャンプBはめくり性能があり、ジャンプDは特に下方向に強い。また、ノーマル or 大ジャンプ時は、ジャンプBからジャンプDにつなぐことができ、空中の相手にも連続ヒットする。

地上技は、必殺技でキャンセルができ、連続技の起点になるしゃがみBと、攻撃判定が横から上に大きく出るため対空になるしゃがみCが主力。

●↘+Dは下段判定で強攻撃キャンセルから連続技になる。再度↘+Dで追加攻撃が出せるが、どちらもキャンセルをかけることはできない。



ジャンプBはめくり性能が意外に高く、地上技にもつなげやすい。

必殺技・超必殺技

●**幻無脚・内牙**：地面から蹴りを出し、遠距離攻撃を行なう。弱は手前、強は奥を攻撃。

●**幻無脚・外牙**：見た目は内牙と同じ。ただし、こちらは蹴りよりも内側に相手が居ると、サーチして手前に蹴りを出す。ヒット後は、相手を引き寄せながら空中に浮かせるので、そこに追撃が可能だ。

●**飛毛脚**：素早く前方にワープする移動系の技。移動後に若干の硬直があるが、移動中は全身無敵という優れもの。弱より強の方が移動距離が長いが、弱強とも相手の背後に回った時点で移動を停止する。

●**幻魔飛翔軽功**：地面に消え、上空から中段判定の蹴りを出しつつ急降下する技。弱は近距離に、強は遠距離へ出現する。ガードされた後は、ほぼ五分の状態になる。

●**推手・魔脚歩**：相手を崩す投げ技。発生は遅いが、間合いが非常に広いので強力だ。

●**推手・乱採鬼**：相手と位置を入れ替える投げ技。技後は若干間合いが離れてしまう。

●**捨己従竜**：弱攻撃からつながる掌底から、肩当て→突き上げの3段攻撃を繰り出して、相手を追撃可能な状態で浮かす。3段目はほかの必殺技でキャンセルができるので、強飛毛脚で近付いて追撃しよう。

●**怨閉竜身把**：捨己従竜初段からの派生で、蹴りを出す。必殺技でキャンセル可能。

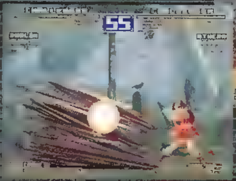
●**死両撥生斤**：掌底を出す派生技。ヒット時は、しゃがみ日や交代攻撃がつながるほど有利な状態になれる。

●**秘伝・幻夢呪怨死魂**：大きな気弾を飛ばす。弱よりも強の方が弾速が速いが、技自体の出が遅いので使いにくい。

●**秘伝・幻夢怨霊[illegible]**：体の周囲を悪霊(?)が飛び回る。リーチが短く、無敵時間も無いので当てどころが難しい。

●**奥義・多重幻夢闇[illegible]**：本体が行なった行動に追従する分身を付ける。分身が攻撃を出す前に本体が次の攻撃を出してしまうと、分身の攻撃はキャンセルされてしまう。

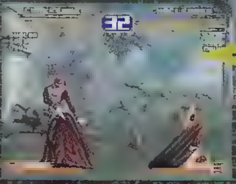




強幻無脚・外牙で引き寄せれば、その後に弱幻無脚・外牙を決めることもできるぞ。

飛毛脚は飛び道具を抜けるために利用できるが、奇襲的な使い方も非常に強力だ。





しゃがみBからつながる捨己従竜は、ガードされていても出してしまってOK。

3段目まで出したら、強幻無脚・外牙を出すといい。たまには飛毛脚も有効だ。

立ち回りの基本

基本的には逃げ気味に試合を進めて、攻めのチャンスがあったら攻撃に転ずるといい。

具体的には、バックダッシュで間合いを離し、外牙で攻撃を仕掛けていく。相手は体力をケズられるのを嫌って早く攻め込みたくなるが、ヘタに地上で動くと外牙がヒットするので行動しづらい。地上戦を嫌がった相手が跳び込みで一気に近付こうとしてきたら、そこを早出しのしゃがみCで迎撃しよう。

相手に接近されそうになったら、バックダッシュで大きく間合いを離して、再び外牙で攻撃すればOKだ。

この戦法中に、相手にバレない程度に飛毛脚で移動して、しゃがみBからの連続技を狙っていけば、攻めのチャンスになる。うまく捨己従竜～強飛毛脚～近距離立ちDまでつなげたら、さらにキャンセルで弱飛毛脚を使い、相手の落下に合わせて前後に移動すると、ガード方向を揺さぶれる。

なお、相手の着地にはしゃがみBか推手・魔脚歩を狙うといい。どちらが決まっても再び連続技が入るので、うまくいけば一気に勝負を決めることも夢ではないぞ。

①しゃがみB×2Ⓒ捨己従竜(3段目)Ⓒ強飛毛脚→近距離立ちD

②しゃがみBⒸ捨己従竜Ⓒ怨閉竜身把Ⓒ死両撥生斤→しゃがみBⒸ捨己従竜(3段目)Ⓒ強飛毛脚→近距離立ちD or (ジャンプB→ジャンプD)

①は間合いがやや離れていると捨己従竜(2段目)が空振りしてしまうが、続けて素早くコマンドを入力すれば3段目がヒットしてくれる。

②はほぼ密着状態から始動しないと、2回目のしゃがみBが届かなくなってしまう。また、しゃがみBの代わりに交代攻撃を決めることもできる。

なお、どちらの連続技も推手・魔脚歩から狙っていけるぞ。



この連続技を成功させるポイントは、怨閉竜身把→死両撥生斤[illegible]外と速いので体で覚えること。死両撥生斤→しゃがみBのタイミング[illegible]



対空技のしゃがみCは相打ちが多いものの、お手軽に相手の接近を阻止できる。

THE KING OF FIGHTERS 2003



シェン・ウー

一撃必殺のパワーキャラ！

SHEN WOO

Text：キャベツ

拳から繰り出される打撃技が主体の新キャラ。一発が大きいので、当てればそう快感バツグンだ。

COMMAND LIST		
[illegible]	転連蹴(てんれんしゅう)	→+D
[illegible]	斧旋脚(ふせんきゃく)	→+B
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	激拳(げきけん)	↓↘→+AorC
[illegible]	伏虎撃(ふくこげき)	↓↙←+AorC
[illegible]	降龍撃(こうりゅうげき)	伏虎撃後　↓↘→+A
[illegible]	截攻崩撃(さいこうほうげき)	近距離で→↘↓↙←→+C
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	爆真(ばくしん)	C・A・B・C

通常技・特殊技

まずは通常技と特殊技を解説しよう。遠距離立ちBはリーチが長く、中間距離でのけん制に最適。遠距離立ち5Dは上方向に強いので、相手のジャンプ防止などに役立つ。飛び込む際はジャンプDが下方向に長く、攻撃判定も強い。この技をメインに使っていくといいだろう。

特殊技では、→＋Bが中段技だが、発生が遅いので使いにくい。→＋Dは、移動しながら蹴りを出す技で、ボタンを押し続けると蹴りをキャンセルするので、フェイントとして使っていける。



リーチに優れた遠距離立ちB。シェンのメインとなるけん制技だ。

必殺技・超必殺技

●激拳：拳で殴りかかる突進技で、弱は画面中央、強は画面端付近まで進む。ボタンを押し続けることによって弱が2段階、強は2段階までタメが可能。どちらも2段階をヒットさせると追撃ができる。さらに強は、最大タメでガード不能となるぞ。

●伏虎撃：両手を振り下ろす技で、移動はしないが、リーチはそれなりにある。ガードされても反撃はまず受けないので、強攻撃から出し切りで使っていってオーケーだ。

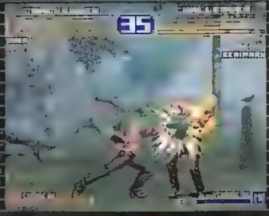
●降龍撃：伏虎撃の追加技で、ヒット時はダウンを奪う。ディレイがかかるのでヒット確認ができるが、間合いが遠いとスカることもあるので注意。

●截攻崩撃：相手を振り払うように殴るコマンド投げ。投げ後は追撃が可能。強攻撃からの連続技に組み込んで大ダメージを奪えるので、チャンスがあれば、どんどん狙っていこう。さらに、投げスカり動作を飛び道具に合わせると、跳ね返すことができるぞ。

●絶！激拳：猛烈な速さで突進する超必殺技。弱が下半身、強が上半身無敵で、飛び道具を抜けるなどの使い方ができる。後は、発生が早く、一瞬で一定距離進むので、とっさの反撃などにも役立つぞ。なお、カウンターヒット時はワイヤーダメージになる。ゲージストックに余裕があれば、もう一度絶！激拳を決めてもいいだろう。

●虎豹連撃：頭突きから相手をロックして打撃をたたき込む超必殺技。攻撃発生速度が非常に早く、暗転後ではガードが間に合わない。リーチは短いが威力が高いので、連続技として使っていこう。

●爆真：発動すると、約5カウントの間攻撃力がアップする。リーダー超必殺技やキャンセルで出すと発動モーションが短くなるので、そのまま攻めに移行しやすい。



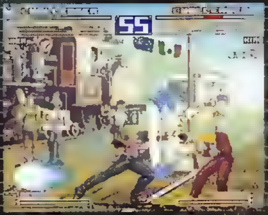
突進技の激拳。スーパーキャンセルに対応している。



コマンド投げの截攻崩撃。[illegible]大ダメージを決めろ！



截攻崩撃のスカリモーションを利用すれば、飛び道具を[illegible]すことも。



絶！激拳は飛び道具を抜ける使い方も。これで相手もうかつには撃てない。

立ち回りの基本

截攻崩撃からの一撃が大きいので、いかに截攻崩撃を決めるかが勝利のカギとなる。まず、けん制には遠距離立ちBを使い、相手が固まったと思ったらダッシュやジャンプDから一気に攻め込もう。近付いたら、打撃と截攻崩撃の二択を迫る。激拳をヒットさせた後は相手に密着するので、二択を仕掛けやすい。また、近距離立ちCはガード後先に動けるので、攻めを継続しやすい。激拳のタメをDボタンでキャンセルし、フェイントとして交ぜるのも面白い。相手にガード不能を意識させられるので、焦って前転をしてくれれば思うツボだ。防御面では、強の絶！激拳が頼もしい。遠距離立ちBにコマンドを仕込みつつ、相手が跳んできたら絶！激拳で落とす、という感じだ。パワーゲージが無いときは、しゃがみCを早めに出せば対空として機能するが、出は早くないので過信は禁物。



伏虎撃はまず反撃を受けないので、キャンセルなどから出していこう。



ヒット確認から降龍撃へ。強力だ！

①立ちC→伏虎撃→降龍撃
②しゃがみB→しゃがみA→虎豹連撃
③截攻崩撃→立ちC→激拳→虎豹連撃

①は伏虎撃まで出し切り、ヒット確認で降龍撃につなぐ、お手軽連続技。確定反撃時など立ちCがヒットすると分かっている状況なら、激拳に代えてもいい。②は弱攻撃からの高威力連続技だ。③は截攻崩撃によるガード崩しからの連続技。簡単な上に高威力なので、パワーゲージに余裕があるときはぜひとも狙っていきたい。



激拳をスーパーキャンセルしての虎豹連撃は、簡単な入力方法がある。激拳のコマンドが[illegible]なので、その後に[illegible]を入れるだけ。お手軽だ！

KOF事典2003

まりん



MALIN

Text：極限堂

スズメバチ（空中）の性能が非常に優秀なまりん。この技で相手をほんろうしながら、確実にダメージを与えていこう。

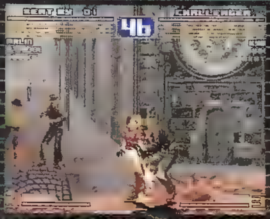
	ベニサソリ	→+B
	まりんろけっと	近距離で←or→+CorD
	スズメバチ（地上）①	↓↘→+AorC
	スズメバチ（対空）②	→↓↘+AorC
	スズメバチ（空中）③	空中で8方向いずれかのレバー入力+AC同時押し
	スズメバチ（方向転換）	①②③の動作中8方向いずれかのレバー入力+AC同時押し
	オニグモ	↓↙←+AorC
	ドクサソリ	↓↘→+BorD
	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]
	ミヅチ	↓↘→↓↘→+AorC

通常技・特殊技

まずは通常技と特殊技を解説。まりんのジャンプは軌道が高いのだが、この軌道と相性抜群なのがジャンプDだ。ジャンプDは2ヒットする上に、めくり性能が高いので、相手の頭上を狙うような感じで跳び込んでいこう。ジャンプCはキャンセルがかかるので、スズメバチ（空中）につなげられるぞ。

近距離立ちDは硬直が非常に短いので、目押しでしゃがみDのスライディングにつなげることができる。ヒット確認をできるようにしておこう。

また、まりんは特殊動作として三角跳びができる。



近距離立ちDはガードされても有利になので、攻めを継続させやすい。

必殺技・超必殺技

●スズメバチ（地上）：空中を進む突進攻撃を仕掛ける。強攻撃からでも連続技にはならない。後述する各種スズメバチも含めて、すべて2回まで方向転換ができるぞ。

●スズメバチ（対空）：弱が斜め45度、強が真上に飛び上がる。立ち状態限定だが、弱なら強攻撃から連続技になる。

●スズメバチ（空中）：空中で8方向に飛行する。相手を跳び越えて戻ってくるなど、意表を突く攻めを展開できる。

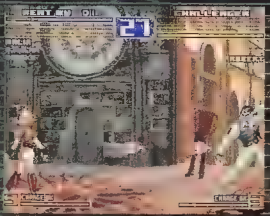
●オニグモ：弱は画面約1/2、強は画面端手前辺りにヨーヨーを飛ばす設置系飛び道具。停滞するまで攻撃判定は無いが、停滞時間は約2カウントと長い。この技が空中の相手にヒットすると、くらい判定を残しながらふき飛ぶので、そこに追撃が可能だ。

●ドクサソリ：強攻撃からでも連続技にならないが、出始めに無敵時間が少しだけある。

●カゲロウ：蹴りで空中に浮かせてから、複数のナイフを投げ付ける。発生は早いが、リーチが非常に短いので、連続技には向かない。無敵時間か攻撃判定発生と同時に切れるので、対空に使うと相打ちが多いが、その際は弱スズメバチ（対空）で追撃が可能だ。

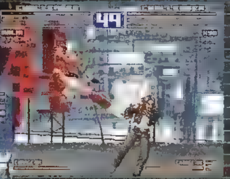
●ジョオウバチ：空中から斜め下に突進攻撃を行ない、ヒット時には相手をロックして複数回突進攻撃を加える。

●ミヅチ：ハンマーによる中段攻撃。しゃがみB×2からつながるので、連続技に乏しいまりんには重要な技。ヒット後は相手を前方に大きく浮かすのだが、まりんも一緒に、弱は後方、強なら前方に跳び上がるので、スズメバチ（空中）で追撃できる。



スズメバチ（空中）で斜め下方向に方向転換した場合、攻撃判定が非常に強い。

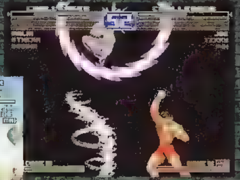
オニグモで相手の行動に制限をかければ、安全に攻め込むこともできる。





多段技のドクサソリは、ガードされても間合いが離れるので、意外と反撃を受けにくい。

カゲロウはスピードが速いので、飛び道具のスキなどに容易に決めることができる。





連続技の強化のために、まりんはリーダーにしてミヅチを使用可能にしておきたい。

①ジャンプC◎スズメバチ（空中・レバー↘方向）orカゲロウ
②（相手立ち状態限定）近距離立ちC◎弱スズメバチ（対空）
③しゃがみB×2◎ミヅチ→スズメバチ（方向転換）

まりんはジャンプCから地上技につないでも、有効な連続技が無い。そこで、①は直接カゲロウにつないでしまおうというもの。②のスズメバチの後は、タイミングよくレバー→方向に追加入力を出せれば、連続ヒットさせることができる。③はリーダーの時限定だが、連続技に恵まれていないまりんにとって、非常に使いやすい重要な連続技だ。



下段攻撃のしゃがみB×2でヒット確認して、ミヅチを出す。[illegible]るので出せば、その後のスズメバチ（空中）が決めやすくなるだろう。

立ち回りの基本

主力はスズメバチ（空中）で決まり！ 相手を跳び越えてから足元狙って戻ってきたり、相手を跳び越えると見せかけて頭上から真下に急降下するなど、意表を突く攻めが展開できる。ガードされても問題無い点も優秀だ。

自分が大幅に体力リードしているならば、大ジャンプや三角跳びで画面上部を跳び回りつつ、たまに相手方向に突進するという戦法も有効だ。

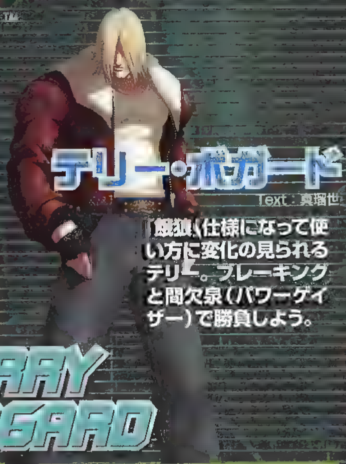
オニグモは設置チャンスがあれば積極的に出していきたい。相手に攻め込まれてしまった場合は、素早くガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃で吹き飛ばしてしまい、そのスキにオニグモを設置しよう。また、まりんが有利な状況を作って多用するのがオススメだ。

ただし、これらの戦法ではまとまった体力を奪いにくいので、威力の高いカゲロウをヒットさせて補いたい。

また、とりあえずジャンプしたらコマンドを入力しておき、相手にスキが生じたらカゲロウを差し込むように決めよう。決めるチャンスが無い場合は、スズメバチ（空中）を出すなどしてフォローができると、攻守ともに完璧だ！



各種スズメバチに、めくり性能の高いジャンプDを交ぜれば攻めに厚みが出る。



新生テリーはけん制主体から近距離戦主体に変化！

テリー・ボガード

Text：真瑠世

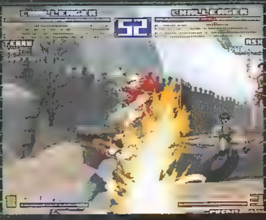
「餓狼」仕様になって使い方に変化の見られるテリー。ブレーキングと間欠泉（パワーゲイザー）で勝負しよう。

TERRY BOGARD

COMMAND LIST		
特	ライジングアッパー	↙+C
特	バックスピンキック	↙+D
特	コンビネーション・ブロー	近距離立ちC・→+C
	バスタースルー	近距離で←↙↓↘→+CorD [illegible]
	パワーウェイブ	↓↘→+AorC
	バーンナックル	↓↙←+AorC
	パワーダンク	→↓↘+BorD
	ブレーキング	パワーダンクヒット中にAB同時押し
	クラックシュート	↓↙←+BorD
	パワーチャージ	←↙↓↘→+BorD
	パワーチャージ（2～3段目）	パワーチャージ中に（→→+BorD）×2
	パワーゲイザー	[illegible]
	バスターウルフ	[illegible]
	パワーストリーム	↓↙←↙↓↘→AC同時押し

技解説

まずは、特殊技と必殺技の性能を把握しておこう。特殊技はおなじみ↙+Cが対空技としてはほぼ使えない。↙+Dは弱攻撃キャンセルから連続ヒットし、必殺技でのみキャンセルが可能。弱攻撃×2から使おう。→+Cは、ガードされても五分状態で、キャンセルも可能。必殺技ではパワーウェイブの攻撃発生が遅くなった。弱は弾速が遅いため、ダッシュで追いかける戦法ができる。バーンナックルはスキが増加。弱の先端を当てるように。パワーダンクは、ブレーキングと併用して連続技に使おう。無敵時間は無く、対空には使えないので注意したい。ブレーキングは、パワーダンクの地上部分で攻撃を停止する技。浮いた相手にはやられ判定が残る上、さらにブレーキングの硬直を弱クラックシュートor超必殺技でキャンセルすることが可能。クラックシュートは弱が中段攻撃で、ガードされてもあまり問題無い。空中ヒット時は、追撃を狙えるぞ。パワーチャージはどこで止めても不利な状態になる。強攻撃からの連続技に使おう。パワーゲイザーは弱が発生が早く（弱攻撃から連続ヒット）無敵時間もあるため対空向き。強は威力が高いので連続技向き。バスターウルフも弱が攻撃発生が早く（密着時は暗転後ガードが間に合わない）、強は威力が高い。リーダー超必殺技のパワーストリームは、地面にドーム型の気を出し、そこから上に吹き上げる技。リーチが短く無敵時間も無い。パワーダンクブレーキングから決めよう。

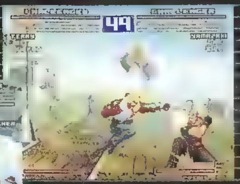


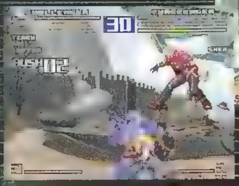
対空はパワーゲイザーに頼るしかない。↓↙←→の簡易入力が無いので注意！

基本戦法

けん制に使いやすい通常技に乏しいため、中間距離は苦手。弱パワーウェイブを盾に突っ込むか、パワーゲイザーでの対空に集中しよう。ジャンプ攻撃はDのリーチが長くて使いやすい。跳び込み後は弱攻撃→↙+D→キャンセルバーンナックルor弱クラックシュートを出すか、ダッシュして近距離立ちC→→+Cで連係を作るといい。

弱バーンナックルを出すときは事前に↙+Dを使ってめりこまないようにすること。





早めにヒット確認をしてパワーダンクにつなげば、戦術の幅が広がるぞ。



子供たちのために正義のクチバシ進行！

グリフォンマスク

Text：真瑠世

スゴイ投げとナイスな打撃。マスクに隠されたこの性能は本物だ！

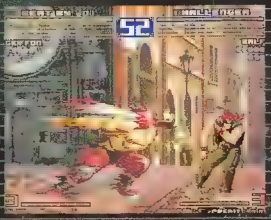
THE GRIFFON

COMMAND LIST		
特	グリドロスーパーキック	↓+CD同時押し
	上段避け攻撃	↓+AB同時押し
	[illegible]	[illegible]
	オリンポスオーバー★	↓↙←+BorD
	ポセイドンウェイブ★	←↓↙+AorC
	アクティブテュボーン	→↓↘+AorC
	ヘラクレスルー	←↙↓↘→+B
	ジャスティスハリケーン	近距離で→↘↓↙←+AorC
	イカロスクラッシュ	空中で↓↘→+A
	グリフォール	特定の技中に↘↘+C
	ビッグフォールグリフォン	[illegible]
	ダイダロスアタック	[illegible]
	ビッグフォールグリフォン	近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+AC同時押し

※★の付いた技は、追加でグリフォールが出せる（通常技ではしゃがみDのみ）。また、受け身で回避可能な場合あり

技解説

まずは特殊技の性能から。↓+CD同時押しは、ガードされるとスキが大きいが、3回ガードさせればガードクラッシュを狙えるぞ。↓+AB同時押しは、上半身無敵でリーチが長く、ガードされても五分状態の優れ技。対空けん制にドンドン使っていこう。次に必殺技。オリンポスオーバーは中段判定の肘でねじ伏せる技。スキは大きい。ポセイドンウェイブはラリアットで突っ込む技。「餓狼」時代とは違って座高の高いしゃがんだ相手にもヒットし、ガードされてもスキが小さい。密着ならしゃがみAキャンセルで連続技になるぞ。アクティブテュボーンは上空からつかみかかる上段投げ。ヘラクレスルーは発生の遅い投げ。壁に投げて跳ね返ってきた相手には追撃可能だ。ポセイドンウェイブ、イカロスクラッシュで追撃しよう。ジャスティスハリケーンは投げ成立までに4フレームかかるが、威力が高く、投げ間合いも広い。空振り時のスキが大きいので注意しよう。イカロスクラッシュは空中の相手をつかむ投げ。空振り時は垂直に落下する。グリフォールは通常投げからの追加ダメージを奪える。超必殺技のビッグフォールグリフォンは、暗転後相手が投げられる状態なら確定する投げ技。威力も非常に高い。ダイダロスアタックはラリアットで3回攻撃する技。中段判定で強攻撃からつながる。リーダー超必殺技のビッグフォールグリフォンは、発生の遅い投げ。無敵時間があり威力が非常に高い。相手の連係に割り込むように使おう。



このクチバシがホントに強い。対応されるまでは連打するだけで相手もビックリ。

基本戦法

ダッシュと前進のスピードがほとんど変わらないグリフォンは、中間距離の遠距離立ちAとC、↓+AB同時押しが主力。遠距離立ちCにキャンセルをかけてポセイドンウェイブにつないでもいい。近距離ではしゃがみA→弱ポセイドンウェイブを連発して相手をねじ伏せ、ガードしがちになったらジャスティスハリケーンを狙いたい。ジャンプ攻撃はDがリーチに優れ、Cはめくりを狙える。ヒット時はジャスティスハリケーンにつなぐことを最優先に考えよう。垂直ジャンプDをけん制に使うのもいいぞ。



このラリアットもホントに強い。ちなみに強の方が、ガード時のスキが小さい。



近距離戦のラッシュが好きなら超オススメ！

牙刀

GATO

Text：真瑠世

ヒット確認からの零牙が楽し過ぎる牙刀。[illegible]の連係で、相手のガードをこじ開けよう。

COMMAND LIST

■	砕顎(さいがく)	➡+A
■	無乱蹴り(むらんげり)	➡+B
■	断絶腿(だんぜつたい)	近距離で⬅or➡+CorD
■	①震牙(しんが)	⬇⬊➡+AorC
■	→突牙(とつが)	①中に➡➡+AorC
■	②風牙(ふうが)	⬇⬋⬅+BorD
■	→孔牙(こうが)	②中にA
■	→旋牙(せんが)	②中にB
■	→弓牙(きゅうが)	②中にC
■	→滑牙(かつが)	②中にD
■	③裏風牙(うらふうが)	⬇⬋⬅+AorC
■	→瞬牙(しゅんが)	③中にA
■	→応牙(おうが)	③中にB
■	→無牙(むが)	③中に相手近くでC
■	→朧牙(ろうが)	③中にD
■	[illegible]	[illegible]
■	[illegible]	[illegible]+BorD
■	天龍烈牙(てんりゅうれつが)	➡⬇⬊+AB同時押し(3回連続入力)

技性能をチェック

特殊技では➡+Aが強力。攻撃発生は遅いが中段判定で、密着状態ならヒット後にキャンセル無しで零牙がつながるぞ。➡+Bは跳び上がって攻撃する蹴り技で、相手のジャンプ防止として使える。

次は必殺技について。震牙は突進技で、ガードされても五分状態のため使いやすい。突牙は震牙からの追加入力。ディレイ幅は少ない。

風牙は、攻撃判定を持ちながら前方にジャンプする技。ここから四つの派生技に移行でき、Dならばヒット時に相手を浮かすことが可能。

孔牙は斜め下の地面に気の爆発を起こす。けん制やパワーゲージためにに使いやすいが、跳び込まれやすい。旋牙は横方向に蹴りを出す技で、強風牙から連続ヒットする。この後は相手のやられ判定が残るので様々な技で追撃可能だ。弓牙は斜め下に蹴りで突っ込む中段攻撃。ガードされても問題無く、ヒット時は着地後に零牙などで追撃可能なため、攻めの主力になる技だ。空中ヒット時も画面端なら零牙を当てられるぞ。滑牙は着地後に下段のスライディングを出す。ガード時のスキは大きい。

裏風牙は攻撃判定を持たずに前方に跳ぶ技。ここからも四つの派生技に移行できる。瞬牙は上空を高速で移動する技。応牙は旋牙のグラフィックで相手の攻撃を当て身でき、成功すると相手を浮かせることができるぞ。無牙は相手の頭上付近に飛び付いて投げる。朧牙は滑牙のグラフィックで後方に下がるフェイント。攻撃判定は無い。

零牙は攻撃発生が早くスキも少ない高性能技。弱ならばさまざまな技からキャンセル無しでつながるぞ。鏡牙は上半身無敵で、強力な対空技だ。天龍烈牙は弱攻撃から連続ヒットし、追加入力にディレイをかけることができる。



零牙は弱が基本。たまに強で使うといい。低めのジャンプ攻撃から連続ヒットするぞ。



風牙からすかさず弓牙を出せば高速の中段攻撃になる。強過ぎて困っちゃうね。



旋牙は連続技には欠かせない。最速の追加入力を心掛け、零牙につなごう。



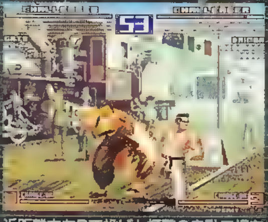
零牙は牙刀の生命線。攻撃発生の早い[illegible]を、連続技や反撃に活用しよう。

[illegible]はジャンプD

牙刀のジャンプDは、横から下にかけての攻撃判定が非常に強いため、この技をメインにジャンプしまくるのが基本戦法となる。

接近したら、通常投げと近距離立ちD（1段目）→キャンセル弱風牙→弓牙・滑牙の連続技で自動二択を狙いつつ、➡+Aも交ぜるといい。下段攻撃はしゃがみB→しゃがみAが有効。ただ、つなぎがやや難しいので、自信が無い場合は零牙に連係させよう。

いっぽう、中距離では風牙で対空待ちをするか、孔牙でパワーゲージをためていく行動が有効だ。



近距離立ちDで投げと打撃の自動二択を狙う。ヒット時は連続技で零牙を決めよう。



[illegible]

キング

KING

Text：ラオウ

必殺技に多くの変更を受けたキング。新しい戦術が考えられるようになり、楽しめるキャラに！

主な変更点

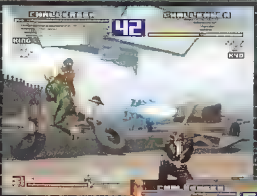
特殊技と必殺技を中心に、変更点および新技をチェックしていこう。

特殊技のスライディングは弱攻撃キャンセルから連続技になり、さらに必殺技でキャンセルすることができるようになった。毎年連続技に乏しい感のあったキングだが、この変更により今年は大幅に攻撃力アップ。

[illegible]ベノムは、今までのベノムストライクのような弾をやや高い位置に打ち出す。相手のしゃがみ状態には当たらないが、小・中ジャンプには無類の強さを発揮する。ただし、スキが小さいわけではないので、乱発は禁物。使用は立ち回りのアクセント程度にとどめよう。

アンダーベノムはローキックのようなモーションで、地をはう飛び道具を放つ。立ちガード不能という性質を持つが、技後のスキが大きく、跳び込まれると非常に危険。至近距離でヒットさせても反撃を受けることがあるので、使うのであれば中間距離で相手のけん制技をつぶす用途がメインになる。

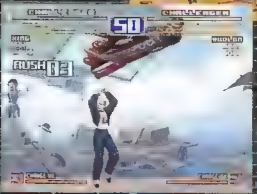
ダブルストライクは、しゃがみ状態にも当たる飛び道具を2連続で出す技。2発目がヒットすればダウンを奪えるので、連続技を安定して締めくくりたいときは迷わずこの技を使っていこう。



[illegible]ベノムは中間距離で出しやすいが、しゃがみ状態には当たらないのが残念。



アンダーベノムは下段判定。発生は[illegible]いので、突進技を持つ相手には注意が必要だ。



弱トルネードキックは当たればでかい。リターン重視で対空でも[illegible]くない選択肢。

ジョン・フーン

JHUN HOON



キム君には負けませんよ!!

Text キャベツ

特殊な二つの構えが特徴的なジョン・フーン。使いこなすことができれば、かなり強力だ!

	COMMAND LIST	
	狙鷲撃	→+A
	猟虎撃	→+B
	流滝蹴	空中で↓+B
	[illegible]	[illegible]
	満月斬	↓↙←+BorD (or表構え中B)
	空砂塵	↓タメ↑+AorC (or裏構え中↑+A)
	排気撃	↓↙←+AorC
	狙鷲陣(表構え移行動作)	↓↓+A
	鷲爪脚・上段	表構え中↑+C
	鷲爪脚・下段	表構え中C
	孤鷲破	表構え中←+B
	表~裏・切り替え攻撃	表構え中A
	狙鷲陣(表構え)解除動作	表構え中D
	猟虎陣(裏構え)移行動作	↓↓+B
	飛虎撃	裏構え中↑+C
	猛虎撃	裏構え中C
	襲虎撃	裏構え中↓+C
	虎烈爪	裏構え中B
	裏~表・切り替え攻撃	裏構え中A
	猟虎陣(裏構え)解除動作	裏構え中D
	[illegible]裂爪脚	[illegible]
	[illegible]天舞脚	空中で↓↘→↓↘→+BorD
	全式・裂爪飛天脚	↓↘→↓↘→+AC同時押し(or裏構え中↓↘→↓↘→+C)

通常技・特殊技

通常技では、遠距離立ちB、しゃがみDをけん制に使おう。特殊技のジャンプ↓+Bは発生が遅くなった上に、ヒット後の追撃ができなくなった。→+Aはヒット時は強制ダウン、カウンターヒット時はワイヤーダメージ、さらにガードポイント付きと、非常に優秀な技だ。なお、動作後は表構えに移行。→+Bにもガードポイントが付いており、リーダー超必殺技でのみキャンセル可能。動作後に裏構えに移行する。→+Aと→+B、どちらも攻撃発生が早いので、弱攻撃から連続ヒットするぞ。



非常に使い勝手がいい→+A。カウンターでワイヤーダメージが発生するぞ!



驚異のガードクラッシュ能力。ガードが固い相手も、これがあれば怖くない!

必殺技・超必殺技

満月斬は回転しつつ突進する蹴り技。強攻撃からつながる。弱は技後裏構えに移行。

空砂塵は上昇しながらの蹴り技。弱、強どちらも無敵時が無いので、対空として機能しない。連続技用として使おう。弱は表構えに移行する。

回転しながら衝撃波を出す排気撃は、相手の起き上がりに重ねれば有利になるので、攻めの起点となる。これも弱の技後は表構えに移行する。

—狙鷲陣(表構え)—

鷲爪脚・上段は、カカト落としで衝撃波を出す技。上方向に強く、先読み対空に使える。下段は技名こそ下段となっているが、残念ながら下段ガード可能な技。

孤鷲破は少し下がってから蹴りを出す。飛び道具に合わせるとかき消してくれるぞ。この技はガードクラッシュ値が非常に高く、約2回で相手をガードクラッシュさせるぞ。

表~裏・切り替え攻撃は、→+Bと同じモーションの技で、素早く裏構えに移行する。

—猟虎陣(裏構え)—

飛虎撃は出の早い中段技。スキが小さく、逆に二択を迫れる上、ヒット時は強制ダウンとなる。裏~表・切り替え攻撃での追い打ちが可能。

そこそこ出の早い下段技の猛虎撃は、追撃可能な浮かせ技。中画面中央なら飛虎撃、画面端なら虎烈爪→裏~表・切り替え攻撃を決めよう。

襲虎撃は画面約半分ほどスライディングする技。下段判定で、ダウンは奪えないが、攻めが継続できるので、中距離で飛虎撃と併せて使おう。

虎烈爪は下がりつつの回転蹴りで、飛び道具を跳ね返す性能を持つ。出が早く、後方に下がりながら技を出すので、飛び道具に合わせやすい。

裏~表・切り替え攻撃にはガードポイントが付いており、飛虎撃や襲虎撃の後に出すと有効。相手の反撃を誘おう。

鳳凰裂爪脚はその場で無数の衝撃波を繰り出す。発生が早いので、弱攻撃からの連続技や反撃技として最適。

リーダー超必殺技の全式・裂爪飛天脚は、襲虎撃の動作で相手に近付き蹴り上げる。宙に浮く飛び道具をくぐることができ、ヒット後は追撃が可能という優れ技(安定は強空砂塵)。大ダメージを狙うなら鳳凰天舞脚だ。ただし、難度が高めなので、要練習。





優秀な飛び道具返し。足払いなどにも勝つことができる。

全式・裂爪飛天脚。対空だけでなく、こんな使い方も。

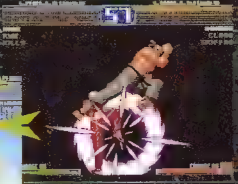
トルネードキックは性能が変化。弱はヒット後に相手が垂直に浮くようになり、そこに追撃が可能。強は蹴りを2発繰り出すが、スキが大きめなので気軽には出せない。弱トルネードキックが届かないような距離で連続技に組み込もう。威力はダブルストライクより上だ。

超必殺技のイリュージョンダンスは発生が大幅に遅くなり、使いにくくなった。

サイレントスラッシュは超強力。今年のキングはこの技に集約されているといっても過言ではない。垂直に飛び上がりながら蹴りを放つモーションで、出始めに無敵時間があり攻撃判定発生は早い。対空、割り込み、連続技に大活躍だ。ゲージストックはこの技に回すといいだろう。

ファントムストライクは上段・下段の飛び道具を連続で打ち出す。主な使い道は連続技。初段が下段から始める強で出すと安定する。しゃがんだ相手には、途中から当たらなくなることも。

	COMMAND LIST	
	スライディング	↘+D
	[illegible]	[illegible]
	トップベノム	↓↘→+AorC
	アンダーベノム	↓↘→+BorD
	ダブルベノムストライク	↓↘→↓↘→+BorD
	トルネードキック	→↘↓↙←+BorD
	トラップショット	←↓↙+BorD
	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	↓↙←↓↙←+BorD
	ファントムストライク	↓↘→↓↘→+AorC





サイレントスラッシュは相手の跳び込みにも使っていける。引き付けて出せば

この通り! ゲージが無いと不安になるほど頼りになるぞ。



飛び道具に合わせるといった使い方もできる。いろいろ試してみよう。



強は下段、弱は上段の飛び道具から始まるぞ。基本は連続技だが……



リーダー時のみ出せるファントムストライク。弱と強では微妙に性能が違う。

KOF事典2003



今年も変わらずオラァ！

ジョー・ヒガシ
JOE HIGASHI

Text：ラオウ

これといった大きな変更も無く、今年も例年通りのジョーが君のそばに居るはずだ。

技解説

➡+Bのスライディングはガード時は距離にもよるがほぼ五分、ヒット時はわずかに有利といった感じ。当てさえすればリスクは低いぞ。めり込んでも硬直が短い。強タイガーキックには無敵時間があるので、対空技として使っていける。ただ、無敵時間は短いので、引き付けて出すことが重要だ。黄金のカカトは威力がアップ。上方向への判定を活かしたジャンプ防止として、今回も機能する。威力が高いぞ。爆裂拳は、弱は追加入力から威力増加。スーパーキャンセル可能なので、強力だ。超必殺技のスクリューアッパーは、弱ならば弱攻撃キャンセルから連続ヒットする。強は無敵時間があるが、発生は遅い。リーダー超必殺技の史上最強の爆裂ストレートは出始めの上半身部分にガードポイントがある。攻撃発生は遅いが、ガード不能技だ。

COMMAND LIST	
スライディング	↘+B
ローキック	➡+B
[illegible]	[illegible]
ハリケーンアッパー	←↙↓↘→+AorC
スラッシュキック	←↙↓↘→+BorD
タイガーキック	→↓↘+BorD
黄金のカカト	↓↙←+BorD
①爆裂拳	AorC連打
→爆裂フィニッシュ	①中に↓↘→+AorC
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
史上最強の爆裂ストレート	↓↙←↓↙←AC同時押し



史上最強の爆裂ストレートは、相手の攻撃をガードポイントで受けて……

ストレートを決められれば理想的。確定にこだわらないで出していくのがジョーだ（!?）。



鉄壁の守りは相変わらず!!

リョウ・サカザキ
RYO SAKAZAKI

Text：[illegible]

多少の弱体要素は見られるが、抜群の対空性能は問題無し。後はどう攻めるか……!?

変更点と注目技

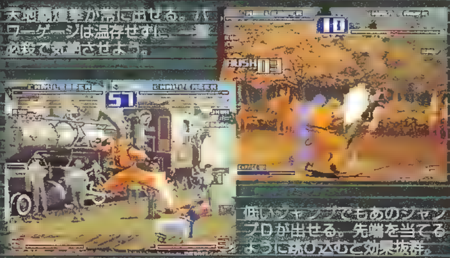
虎煌拳をガードされると反撃を受けやすくなり、けん制でダメージを奪いにくくなった。また、主力技の虎砲もスキが大きい。無敵時間は信頼できるので対空技としては一級品だが、地上で相手の技に合わせる使い方がやりにくい。

強化された点は強暫烈拳、雷神刹（空中ヒット時）の二つが、常に強制ダウンになったところ。また、リーダー超必殺技が天地覇煌拳で、これをいつでも出せるのはかなり大きな強化点といえるだろう。

必殺技以外では、➡+Aのリーチがやや長くなったほか、遠距離立ちAがキャンセル不可能になった。弱攻撃×3→弱飛燕疾風脚ができなくなったので、しゃがみB→しゃがみAでヒット確認をしよう。

なお、小or中ジャンプで以前の通常ジャンプ中Dが出せるようになった。ジャンプ吹っ飛ばし攻撃が無いので、飛び込みはこの技主体で。

COMMAND LIST	
氷柱割り(ひょうちゅうわり)	➡+A
上段受け	➡+B
下段受け	↘+B
[illegible]	[illegible]
虎煌拳	↓↘→+AorC
虎砲	→↓↘+AorC
飛燕疾風脚	→↘↓↙←+BorD
暫烈拳	→←→+AorC
雷神刹	↓↘→+BorD
虎砲疾風拳	↓↙←+AorC
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
天地覇煌拳	↓↘→↓↘→+AC同時押し



天地覇煌拳が常に出せる。パワーゲージは温存せずに一撃必殺で気絶させよう。

低いジャンプでもあのジャンプDが出せる。先端を当てるように跳び込むと効果抜群。



多彩な足技で相手をほんろうせよ！

ロバート・ガルシア
ROBERT GARCIA

Text：[illegible]

毎年恒例となった感のあるロバートの大幅リニューアルは、今年も行なわれているぞ！

各種変更点

➡+Aは中段攻撃だが、ヒットさせても不利になるので、反撃を受けないように先端を当てるように使おう。

飛び道具の龍撃拳は、弱が腰ぐらいの高さ、強は地上付近を進む。強の方が若干発生が遅い。飛燕龍神脚は、よほど高い打点でガードされない限り反撃を受けづらいので使いやすい。ヒット時にはダウンを奪うようになった。

極限流連舞脚で浮いた相手には、今回も追撃可能。技後の硬直が増えたので、安定させるなら大ジャンプD。難度は高くなるが、強飛龍跳蹴脚も決まる。

見た目は対空技になりそうな龍斬翔だが、無敵時間が無いので対空には不向き。

飛燕旋風脚は4回連続コマンドを入力する技になった。弱で出せば弱攻撃から連続技になるが、少しでも距離が遠いと届かないことが多い。ガード時はそこで止めてもスキがあるのがネックだ。

飛龍跳蹴脚は弱で出すと斜め下に急降下攻撃をするが、強で出した場合は斜め上に上昇攻撃を行なう。特に無敵時間があるわけではないので、連続技に組み込んで使おう。

COMMAND LIST	
勾龍降脚蹴り	➡+A
龍顎蹴	←or→+B
裏拳	←+A
[illegible]	[illegible]
龍撃拳	↓↘→+AorC
飛燕龍神脚	空中で ↓↙←+BorD
幻影脚	→←→+BorD
極限流連舞脚	近距離で←↙↓↘→+BorD
龍斬翔	→↓↘+BorD
飛燕旋風脚	↓↙←+BorD（4回連続入力可）
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
地龍背穿脚	空中で↓↙←↓↙←+B
飛龍跳蹴脚	空中で↓↙←↓↙←+D



極限流連舞脚からの強飛龍跳蹴脚は難しいが、ぜひできるようになりたい！

ユリ・サカザキ



YURI SAKAZAKI

Text：キャベツ

性能がダウンした技もあるが、余裕で闘っていけるぞ。

技解説・変更点

しゃがみDにキャンセルがかからなくなった代わりに、しゃがみBにキャンセルがかかるようになった。↘+Aはスキが増加し、場合によってはヒット時も反撃を受ける。空中で↘+Bは、ジャンプDと同じ攻撃を本来と逆の向きに出すことができる新特殊技だ。

弱空牙は、攻撃判定が前に出ないのでやや使いづらいが、対空性能はそこそこ。強は発生が遅くなったため、弱攻撃から連続ヒットしなくなってしまった。追加技の裏空牙は、引き付けて出せば2ヒットさせることができるぞ。

雷煌拳は、弾速が非常に速くなった。ダウン追い打ちになるものの、有効な使い道は無い。

百烈ビンタは、空振り時の硬直が長くなったが、発生の早さは変わっていない。ガード崩しとして重宝する。

飛燕鳳凰脚は移動速度が速くなったので、連続技に組み込みやすくなっている。

雷神 覇王翔吼拳は、タメが可能なガード不能技。タメ時間は4段階あり、3、4段階目を当てると相手は気絶。レバーを回すことで、通常より早くタメることが可能だ。

COMMAND LIST

	技名	コマンド
■	燕翼	→+A
■	刺燕	↘+B
■	昇燕	↘+D
■	ゆり降り	空中で←+B
■	[illegible]	[illegible]
■	[illegible]	[illegible]
■	虎煌拳（覇王翔吼拳）	↓↘→+AorC（押し続けて変化）
■	砕破	↓↙←+AorC
■	空牙	→↓↘+AorC
■	裏空牙	強空牙中に→↓↘+C
■	雷煌拳	空中で↓↘→+BorD
■	百烈びんた	→↘↓↙←+BorD
■	[illegible]	[illegible]
■	[illegible]	[illegible]
■	雷神 覇王翔吼拳	↓↘→↓↘→+AorC（タメ可）



砕破は相手の飛び道具を跳ね返せるようになったぞ。

キム



KIM

Text：極限堂

性能が変化した飛翔脚と、完全対空になる弱飛燕斬を中心に試合を進めていこう。

各種変更点

前作での主力だったためくりジャンプA→近距離立ちCの連続技は、つながりにくくなってしまった。素直に正面からジャンプDを狙っていく方がよさそうだ。

復活技の流星落は初段が下段攻撃のスライディングだが、ガードされるとスキが大きい。

飛翔脚は多段の蹴りを出しつつ降下するように変更。ヒット後はキム有利の場合が多く、ガード時のスキも気にならないので、主力として使える。相手を跳び越えてから出してもサーチして戻ってくるので、弱飛翔脚を頭上付近で出していく攻めが有効だ。

弱飛燕斬は跳び込みに一方的に勝てるようになり、絶対的な信頼が置ける。

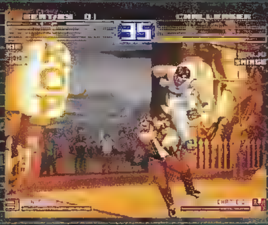
三空撃は基本的に最後のかかと落としが届かないので、2段目で止めるように。画面端なら安定して全段ヒットする。

鳳凰飛天脚は発生が遅くなり、強攻撃からしかつながらなくなった。追撃の強飛燕斬は入らなくなったので注意。

秘伝鳳凰脚は弱攻撃からつながるので、しゃがみB→しゃがみAなどから決めて連続技のダメージUPに使おう。

COMMAND LIST

	技名	コマンド
■	ねりチャギ	→+B
■	[illegible]	[illegible]
■	飛翔脚	空中で↓+BorD
■	覇気脚	↓↓+BorD
■	半月斬	↓↙←+BorD
■	飛燕斬	↓タメ↑+BorD
■	飛燕斬 追い打ち	強飛燕斬中↓+D
■	①三連撃	↓↙←+AorC（3回連続入力可）
■	→三空撃	①中に↘+B・↓+B
■	流星落	←タメ→+BorD
■	[illegible]	[illegible]
■	[illegible]	[illegible]
■	秘伝鳳凰脚	↓↙←↘→BD同時押し



画面端で飛翔脚をヒットさせれば、当たり方次第で遠距離立ちAが連続技になる。

チャン・コーハン



CHANG KOEHAN

Text：真憧世

ジャンプ攻撃の弱体化はかなり痛いが、別の要素は強化されたぞ。

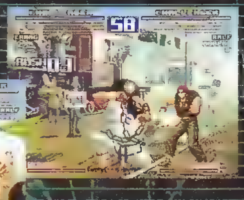
連続技重視か？

チャンとは無縁の連続技だが、しゃがみA×3の連打キャンセルがやりやすくなった。そして新超必殺技の鉄球大粉砕（無敵時間は短い）が弱攻撃から連続ヒットするので、近距離戦の連続技がかなり強力になったぞ。また、ゲームシステムの変化によって、ジャンプ攻撃から大破壊投げが連続技になるのも重要だ。

弱体化した点は、空中で↘+C。しゃがみガード不能になったのはうれしいが、とっさに出しづらく、攻撃発生がやや遅くなり、使いにくくなった。後は、鉄球大回転を相手にガードさせた瞬間に強制停止しても、不利な状態になってしまうのも残念な点。動作中の移動スピードが速くなったので、これをうまく利用したい。もう一つ、鉄球大暴走ガード時の打撃無敵が無くなったことも覚えておこう。確実に反撃を受けるので、かなり使いにくい。

COMMAND LIST

	技名	コマンド
■	ひき逃げ	↘+A
■	ぶっとばし	空中で→+C
■	[illegible]	[illegible]
■	鉄球粉砕撃	←タメ→+AorC
■	鉄球大回転	AorC連打（AC同時押しでキャンセル）
■	鉄球大撲殺	↓↘→+BorD
■	大破壊投げ	近距離で→↘↓↙←→+AorC
■	[illegible]	[illegible]
■	[illegible]	[illegible]
■	鉄球大圧殺	↓↘→↓↘→+AC同時押し



しゃがみA×3がこんなに簡単に！　今までのチャンからは信じられない変更点。



新超必殺技の鉄球大粉砕は弱攻撃から連続ヒット！　連続技に大活躍だ。

KOF事典 2003

ラルフ RALF JONES



Text：[illegible]

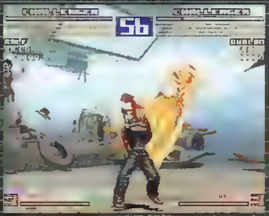
変更点は多いが、新技も追加されているので、楽しく使っていけるぞ。

変更点・新技

手痛い変更といえるのが、しゃがみAに連打キャンセルが利かなくなったこと。そのため、しゃがみA数発から強ガトリングアタックのヒット確認連続技ができなくなった。スーパーアルゼンチンバックブリーカーは、投げ成立までが非常に遅くなってしまったが、上半身にガードポイントが付いたため、本作では、これを利用した使い方が重要だろう。低空ラルフキックは、技名通り低い姿勢でラルフキックを繰り出す。下段判定だ。そして注目は、アンブロック。普通に出した場合、攻撃発生は遅いがガード不能。キャンセルで出すと、攻撃発生が非常に早くなり、弱攻撃からも連続ヒットする。

超必殺技の馬乗りバルカンパンチは、若干発生が遅くなり、密着でも弱攻撃からつながらなくなってしまった。ギャラクティカファントムの性能は相変わらず。ガード不能、カウンターヒット時はワイヤーダメージとなる。

地味な変更では、バックステップが速くなった点が挙げられる。この速さを活かして、得意な間合いを維持しよう。



新技のアンブロック。キャンセルで性能が変わるという面白い技だ。

COMMAND LIST

ダイナマイトヘッドバット	[illegible]
ガトリングアタック	←タメ→+AorC
急降下爆弾パンチ（地上）	↓タメ↑+AorC
急降下爆弾パンチ（空中）	空中で↓↘→+AorC
バルカンパンチ	AorC連打
低空ラルフキック	→↘↓↙←+B
ラルフキック	→↘↓↙←+D
スーパーアルゼンチンバックブリーカー	近距離で←↙↓↘→+BorD
アンブロック	→↓↘+AorC
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
ギャラクティカファントム	↓↘→↓↘→+AC同時押し

クラーク CLARK STILL



頼れるのはただ一つ……投げまくれ！

Text：[illegible]

連続技とジャンプ攻撃の変更がキツいが、基本的な狙いは変化無し。

投げチャンス増加！

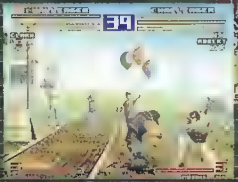
ジャンプ吹っ飛ばし攻撃が削除され、跳び込みが貧弱になった印象を拭えない。それに代わる接近手段も無く、ジャンプAを主体にするしかない。しかし、ジャンプAがやや高めでヒットした際、そのままスーパーアルゼンチンバックブリーカーへつなぐことが可能。今回はこれが主力になることは間違い無いだろう。ヒット確認の精度を上げよう。

そのほかの大きな変更点は、マウントタックルが近距離立ちC－↓+Bから連続技にならなくなったこと。しゃがみヒット時はシャイニング・ウィザードを出せば、かなり回避困難な連係になるぞ。その後はフランケンシュタイナーの攻撃発生が早くなった。無敵時間は相変わらずあるので、跳び込みの際に狙うと強力だ。

リーダー超必殺技はウルトラアルゼンチンバックブリーカー。威力が非常に高い投げ技なので、積極的に狙いたい。



跳び込み技は貧弱だが、ヒット時は投げが入るようになったので、少し安心かな？



マウントタックルを使った連続技ができないのがキビシイ！ 使いどころに困りがち……

COMMAND LIST

ストンピング	→+B
[illegible]	[illegible]
デスレイクドライブ	空中・近距離で↑以外+CorD
スーパーアルゼンチンバックブリーカー	近距離で←↙↓↘→+BorD
ナパームストレッチ	→↓↘+AorC
フランケンシュタイナー	近距離で→↓↘+BorD
シャイニング・ウィザード	→↘↓↙←+AorC
①マウントタックル	←↙↓↘→+AorC
→クラークリフト	①中に↓↓+A
→ローリングクレイドル	①中に↓↓+BorD
→リバースD.D.T	①中に↓↓+C
フラッシングエルボー	コマンド投げ後に↓↘→+AorC
ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	[illegible]
[illegible]	[illegible]
ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+AC同時押し

レオナ LEONA



Text：ラオウ

強力な通常技群が控えめになったが、使いやすさは相変わらず。今回はイヤリングに注目だ！

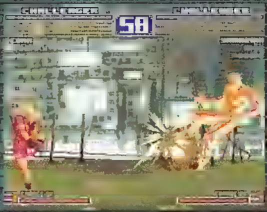
変更点・新技

通常技に変更点が多く見られるので順に押さえていこう。主力となるジャンプ攻撃は、ジャンプDの発生が遅くなってしまった。地上の通常技では近距離立ちDの2段目が、キャンセル不能に。特殊技の→+Bは硬直が長くなったので、ガードされたときには反撃を受けることも。

必殺技では強ボルテックランチャーが大きく前進するようになり、反撃を受けやすい。Xキャリバーは弱で出すと技後に前方向に跳ねるが、硬直は大きい。グランドセイバーは硬直が延び、ガードされると不利になる。

強化されたのはイヤリング爆弾1。放物線軌道が緩やかで、遠くまで届く。イヤリング爆弾2は、ヒット後に相手の攻撃をガードしても爆弾が消えなくなった。

超必殺技のVスラッシャーは、空対空で強いが突進速度が遅い。リボルスパークは発生が速くなり、無敵は強のみ。リーダー超必殺技のVスラッシャー・エアリアルは、相手をホーミングして空中から接近、ヒット時にVスラッシャーを入れる技。攻撃発生が遅く、判定も弱め。



イヤリング爆弾2は、相手の技をガードしても爆弾が残るぞ！ レッツ爆破。

COMMAND LIST

ストライクアーチ	←or→+B
レオキック	空中でCD同時押し
[illegible]	[illegible]
ムーンスラッシャー	↓タメ↑+AorC
ボルテックランチャー	←タメ→+AorC
Xキャリバー	空中で↓↙←+AorC
①グランドセイバー	←タメ→+BorD
→グライディングバスター	①（強のみ）中に→+D
イヤリング爆弾・1	↓↙←+BorD
イヤリング爆弾・2：ハートアタック	←↓↙+BorD
[illegible]	空中で↓↘→↘↓↙←+AorC
[illegible]	↓↙←↙↓↘→+BorD
Vスラッシャー・エアリアル	↓↘→↓↘→+AC同時押し



山崎竜二

RYUJI YAMAZAKI

Text：黄昏也

主力となる技の性能変化を見直せば、今までよりも狂気に満ちた山崎が見えてくる。

蛇使いに注目！

以前はしゃがんだ相手に当てにくかった蛇使い・中段。今回はほとんどのキャラのしゃがみ状態に当たるようになり、信頼できるけん制技になったぞ。ただし、中段、下段の蛇使いの攻撃発生が遅くなった点には注意。それぞれ弱攻撃、強攻撃から連続ヒットしなくなり、中段は強攻撃や特殊技からのみつながる。

また、しゃがみ弱攻撃が連打キャンセルできなくなった。これによってヒット確認連続技に支障が出そうと思いきや、今年は特殊技の→+Aが大幅パワーアップ。初段がしゃがみ状態に当たりやすくなった。弱攻撃→→+A→必殺技というのが基本連係になるぞ。

そのほか、ギロチンの対空性能向上、リーダー超必殺技の狂拳の追加が挙がる。

ブッ刺し	→+A
[illegible]	[illegible]
サドマゾ	←↙↓↘→+BorD
蛇使い・上段	↓↙←+A
蛇使い・中段	↓↙←+B
蛇使い・下段	↓↙←+C
倍返し	↓↙←+AorC
ヤキ入れ	→↓↘+B
砂かけ	→↓↘+D
爆弾パチキ	近距離で→↘↓↙←→+AorC
裁きの匕首(あいくち)	→↓↘+AorC
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
狂拳	A・A・→・B・C

狂拳は、移動しつつ密着するとガード不能の打撃を繰り出す技。威力は低いが、強攻撃から連係させれば強力だ。



弱攻撃から→+Aにつなぐ。すると初段がしゃがんだ相手にヒットして、これいい感じ。

弱攻撃から蛇使いはつながらなくなったが、→+Aを経由すれば問題無し！



ビリー・カーン

BILLY KANE

Text：キャベツ

攻めの起点であった→+Aの性能がダウンしたため、いかに「近付かせない」かがカギだ！

各種変更点

前回の主力であった→+Aが、ガードされると相手に密着するようになり、さらに反撃を受けるようになったため、使いどころが難しくなった。そのほかの通常技に大きな変更は無いので、ジャンプCやしゃがみAを駆使して近付かせない闘い方を展開しよう。

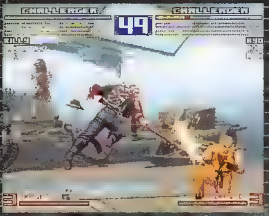
新特殊技の↗+Aは低く跳び上がり、前回のジャンプ吹っ飛ばし攻撃の動作で攻撃する中段技で、キャンセルから出しても判定は中段のまま。ヒット時はダウンしない。

三節棍中段打ちは、ヒット時しか火炎三節棍中段打ちが出せなくなったため、近距離でガードさせると反撃を受けやすいので注意。

強襲飛翔棍は画面端でしか追撃できなくなった。超火炎旋風棍での追撃は健在。

大回転蹴り	→+A
棒高跳び蹴り	→+B
飛翔棍(ひしょうこん)	↗+A
[illegible]	[illegible]
強襲飛翔棍	→↓↘+BorD
①三節棍中段打ち	←↙↓↘→+AorC
→火炎三節棍中段打ち	①中に↓↘→+AorC
旋風棍	A連打
雀落とし	↓↙←+AorC
火龍追撃棍	↓↙←+B
水龍追撃棍	↓↙←+D
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
旋空殺棍	↓↘→↓↘→+BD同時押し

火龍追撃棍・水龍追撃棍は出の早い優秀な当て身技だが、空振り時はスキが若干大きくなった。リーダー超必殺技の旋空殺棍は、無敵時間が無いので対空には使えないが、強攻撃から連続ヒットするので連続技に使おう。なお、技後は追撃が可能で、大ダメージを狙うなら大旋風がいいだろう。



新しい特殊技の↗+A。ビリーには貴重な中段技だ。



不知火舞

MAI SHIRANUI

Text：極限堂

対空技として新超必殺技の陽炎の舞が追加されたので、守備面の不安は解消されたぞ！

各種変更点

特殊技では↗+Bの移動距離が短くなり、強攻撃→↗+Bだと空振りしやすい。また、空中で↓+Dは小&中ジャンプからでも出せるが、相手を飛び越してから出すと戻ってこないのが痛い。空中で↓+Aがしゃがみガード不能になったのはうれしい変更点。

小夜千鳥はヒット時にダウンを奪え、攻撃判定も上方向に大きくなったので、ジャンプ防止として使えそうだ。

花蝶扇は相手にヒットorガード時とも跳ね返った扇子が消えるまで再度花蝶扇を打てなくなったので注意。

新超必殺技の陽炎の舞が、ヒットした後は、状況によって浮いた相手に追い打ちができる。また、無敵時間は無いものの、コマンドが完成すれば舞が攻撃をくらっても炎は出てくれるので、対空技に使えば最低相打ちが取れるぞ。リーダー超必殺技のMAX忍蜂は対空や連続技に使える。

紅鶴の舞	↗+B
黒燕の舞	→+B
大輪風車落とし	空中で↓+A
浮羽	空中で↓+B
山桜桃	空中で↓+D
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
龍炎舞	↓↙←+AorC
小夜千鳥	↓↙←+BorD
花蝶扇	↓↘→+AorC
必殺忍蜂	←↙↓↘→+BorD
①ムササビの舞(地上)※	↓タメ↑+AorC
→浮羽	①の三角跳び後に↓+BorD
→山桜桃	①の三角跳び後に↓+AorC
→桃花鳥つぶて	①の三角跳び後に近距離で↓+D
ムササビの舞(空中)	空中で↓↙←+AorC ①の三角跳び後に↓↙←+AorC
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
MAX超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→+BD同時押し

小夜千鳥は見た目通りの大きな攻撃判定を持っているぞ。



リーダー超必殺技のMAX忍蜂は、信頼の置ける対空技として活躍するぞ。

KOF事典2003

強力な関節技で相手をクラッチ！

ブルー・マリー



BLUE MARY

Text：キャベツ

大きな変更も無く、今まで通りの闘い方ができる。安心のキャラだ。

技解説・変更点

今回、吹っ飛ばし攻撃が全体的に削除されたが、マリーは特殊技扱いで空中吹っ飛ばし攻撃が残っている。

弱のストレートスライサーは、若干スキが増えたので、先端を当てるように出そう。強は宙に浮くモーションが無くなり、出始めから下段判定になったぞ。バーチカルアローは相変わらずで、強で出せば対空として信頼できる。

リアルカウンターは、髪をかき上げる動作が付き、バックドロップ・リアルはこの動作中に入力する仕様に。入力しなかった場合、今まで通り避けに移行する。当て身技のM・リバースフェイスロックは、コマンド変更以外は変更無し。

M・ヘッドバスターは、コマンド変更に加え、何と追撃不能になってしまった。

M・ダイナマイトスウィングは前作同様に対空として信頼できる。強は大きく斜め前方に跳び上がるので、つかみやすくなったことも強化点。

リーダー超必殺技のM・ツイスターローズは、出がそこそこ早く、強攻撃キャンセルから連続ヒットする上に、対空技としても信頼できるぞ。



対空性能バツグンのM・ツイスターローズ。強力だ！

ハンマーアーチ	←or→+A
ダブルローリング	←or→+B
M・B・S・C	空中でCD同時押し
[illegible]	[illegible]
スピンフォール	↓↘→+AorC
M・スパイダー	スピンフォール中に↓↘→+AorC
ストレートスライサー	←タメ→+BorD
クラブクラッチ	ストレートスライサーヒット中に↓↘→+BorD
バーチカルアロー	→↓↘+BorD
M・スナッチャー	バーチカルアロー中に→↓↘+BorD
M・リバースフェイスロック	→↘↓↙←+B
M・ヘッドバスター	→↘↓↙←+D
リアルカウンター	↓↙←+AorC
バックドロップ・リアル	リアルカウンター中に↓↘→+AorC
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
M・ツイスターローズ	↓↘→↘↓↙←+AC同時押し

主役の座は譲ったが、性能は大幅パワーアップ！

K'（ケイ・ダッシュ）



K'

Text：極悪堂

全体的に強化ポイントが目立つが、中でも新超必殺技のヘブンズドライブは優秀だ！

各種変更点

ジャンプDはグラフィックが変わったが、従来通り高性能なので主力技になる。遠距離立ちBは足を横に伸ばすようになり、けん制技として優秀になった。遠距離立ちDは、全体的に動作が早くなっているので使いやすい。特殊技の→+Bは中段攻撃ではなくなったが、代わりに→+Aが中段攻撃になっている。

新技のエアトリガーは、空中から炎を蹴り出す必殺技で、強の方が若干弾速が速く、角度がやや緩やかになっている。

アイントリガーは弱攻撃からつながらなくなったが、派生技に移行するまでが早くなった。

そのほかでは、強クロウバイツが大きく前進しなくなり、対空技として決めた場合に追加攻撃がヒットしづらくなった。

新超必殺技のヘブンズドライブは弱攻撃から連続技になり、対空技としても信頼できる優秀な技。

ヒートドライブは、強のみ強攻撃から連続技になる。

リーダー超必殺技のチェーンドライブは強攻撃からでもつながらず、空中でサングラスを当てた際に乱舞攻撃へ移行しにくくなってしまった。



対空技は強クロウバイツでもいいが、ヘブンズドライブの方が信頼できるぞ。

ワンインチ	→+A
ニーアサルト	→+B
[illegible]	[illegible]
①アイントリガー	↓↘→+AorC
→セカンドシュート	①中に→+B
→セカンドシェル	①中に→+D
→ブラックアウト	①中に←+BorD
②クロウバイツ	→↓↘+AorC
→追加攻撃	②（強のみ）中に→+BorD
③ミニッツスパイク（空中可）	↓↙←+BorD
→ナロウスパイク	③（地上のみ）中に↓↙←+BorD
ブラックアウト	↓↘→+BorD
エアトリガー	空中で↓↘→+BorD
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
チェーンドライブ	↓↘→↘↓↙←+AC同時押し

改造進行中!!

マキシマ



MAXIMA

Text：ラオウ

あふれるパワーと燃え盛るもみあげのマキシマは、今年も期待を裏切らないぞ!!

各種変更点

今年のマキシマはよりパワフルな男になって帰ってきた。使いやすさも変わらず、そう快感は健在。やるしか無い！

通常技では弱攻撃×2ができなくなり、→+Aは強攻撃キャンセルからつながらない。

必殺技では、ベイパーキャノンの硬直が増加し、追い打ちしにくくなった。しかし、弱バンカーバスターで追い打ちすれば大ダメージを与えられる。見逃さず決めていこう。

マキシマリフトからの派生であるセントーンプレスは空中ヒットするようになり、追い打ちとして確定する。

新技はリーダー超必殺技のMX-2型ファイナルキャノン。弾速の速い飛び道具で、威力が高い。相手の飛び道具に合わせるなどして、確定ポイントを逃さないようにしたい。

無敵時間は無いが、ぜひとも当てたい技だ。自分近くの根元には攻撃判定が無く、近距離での使用は禁物。



マキシマといえばベイパーキャノン。今年はカウンターヒットを確認したら



天高く舞い上がれ！　巻島博士の発明で、大ダメージだ!!

モンゴリアン	→+A
M9型 マキシマ・ミサイル（試作）	↙+C
[illegible]	[illegible]
M4型 ベイパーキャノン	↓↙←+AorC
M19型 ブリッツキャノン	→↓↘+BorD
①SYSTEM1・2：マキシマ・スクランブル	↓↘→+AorC
→②ダブルボンバー	①中に↓↘→+AorC
→ブルドッグプレス	②中に↓↘→+AorC
③SYSTEM3：マキシマ・リフト	→↘↓↙←+BorD
→セントーンプレス（追加攻撃）	③中に←or→+BorD
M11型 デンジャラス・アーチ	近距離で←↙↓↘→+BorD
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
MX-Ⅱ型 ファイナルキャノン	→↘↓↙←→+AC同時押し



ウィップ

WHIP

Text：ラオウ

優秀な通常技や超必殺技の性能もあまり変わらず、今年も安定した働きが期待できる。

主力技・変更点

通常技ではしゃがみAがダウン中の相手に当たるようになった。近距離立ちBは下段だが連打が利かなくなったので、直接しゃがみBにつなごう。しゃがみBはキャンセル可能時間が短くなり、ほぼヒット確認で必殺技につなげなくなった。特殊技では→＋Aの振りが早くなった代わりに必殺技キャンセルが不可能に。前作のジャンプ吹っ飛ばし攻撃は、特殊技になっている。

必殺技ではブーメラン・ショットが空中の相手を拾えなくなった。ストリングス・ショット・タイプBは、引き寄せた後不利だがスーパーキャンセルから連続技を狙える。フック・ショットはやられ判定が変化し、リスクが減った。

超必殺技のソニックスローターは見た目、動作が変更。強は対空に使える。リーダー超必殺技版は、無敵時間が長く発生も早い。対空、連続技に活躍するぞ。

■	ウィップショット	→＋A（5回連続入力可）
■	スパイラルピック	空中でCD同時押し
■	[illegible]	[illegible]
■	ブーメラン・ショット"コード：SC"	←↙↓↘→＋AorC
■	フック・ショット"コード：風"	空中で↓↙←＋AorC
■	ストリングス・ショット・タイプA"コード：[illegible]"	→↘↓↙←＋A
■	ストリングス・ショット・タイプB"コード：カ"	→↘↓↙←＋B
■	ストリングス・ショット・タイプC"コード：勝利"	→↘↓↙←＋C
■	ストリングス・ショット・タイプD"コード：アメ"	ストリングス・ショット中にD
■	デザートイーグル	←↓↙＋AorC
■	[illegible]	[illegible]
■	ソニックスローター"コード：KW"	↓↘→↘↓↙←＋AC同時押し



今回のソニックスローターは最初のモーションからムチ乱舞に移行するのではなく……

通常技を数発浴びせてフィニッシュ。初見ならガードされても見逃してもらえる（笑）。



草薙 京

KYO KUSANAGI

Text：キャベツ

新技こそ無いものの、従来の豊富な突進技は健在なので、これらをうまく使って攻め立てよう。

各種変更点

↖＋Dは、弱攻撃×2から出すと2発目が届かなくなった上に、スキが増加した。

必殺技では荒咬みの派生技の琴月が削除。それ以外は特に変わった点は無いので、今まで通りけん制などに使おう。R.E.D.KicKの弱はガード後に反撃を受けやすくなったので、使う場合は先端を当てるように心掛けよう。

弱七拾五式・改は、弱攻撃からつながるが追撃不能になった。強は変更が無いので、今まで通り追撃可能。鬼焼きは、強で出せば安心の対空技。

大蛇薙の暗転後にボタンを離すことによって、攻撃発生が早くなるのは健在だが、強攻撃や七拾五式・改から決めるタイミングがシビアになってしまった。さらに、補正のためか決めても大ダメージは望めない。百八拾二式はKOF2000からの復活技。威力は大蛇薙より若干高い。ボタン押し続けでタメ可能で、最大タメでガード不能になる。

三神技之壱は威力が高く、弱攻撃からでも連続ヒットする上に、対空としても信頼できる。リーダー超必殺技の名にふさわしい技だ。

■	外式・轟斧 陽	→＋B
■	八拾八式	↘＋D
■	外式・奈落落とし	空中で↓＋C
■	[illegible]	近距離で←or→＋CorD
■	百式・鬼焼き	→↓↘＋AorC
■	四百弐拾七式・[illegible]	→↘↓↙←＋BorD
■	R.E.D.KicK	←↓↙＋BorD
■	百拾四式・荒咬み	↓↘→＋A
■	百弐拾八式・九傷	荒咬み中に↓↘→＋A
■	百弐拾七式・八錆	荒咬み中に→↘↓↙←＋A 九傷中にA
■	百弐拾五式・七瀬	九傷or八錆中にBorD
■	外式・砌穿ち	荒咬み→八錆中にA
■	①百拾五式・毒咬み	↓↘→＋C
■	→②四百壱式・罪詠み	①中に→↘↓↙←＋C
■	→③四百弐式・罰詠み	②中に→＋C
■	→百式・鬼焼き	③中に→↓↘＋C
■	七拾五式・改	↓↘→＋B・BorD・D
■	[illegible]	[illegible]
■	百八拾弐式	[illegible]＋AorC
■	三神技之壱	↓↘→↓↘→＋AC同時押し



三神技之壱は、対空として使ってもそこそこのダメージだ。



八神 庵

IORI YAGAMI

Text：ラオウ

必殺技に多少の変化が見られるものの、基本的に今まで通りの闘い方ができるだろう。

主力技・変更点

特殊技のジャンプ中←＋Bはガード時に離れるようになり、攻めを持続できなくなった。ヒット時に相手を引き寄せる点は変わらず。

鬼焼きは強なら全身無敵があるので、引き付ければ対空技になる。葵花は硬直が増加。ガード時にめり込んでしまうので、気軽に出すと反撃は必至。ディレイ受け付け幅が短くなったことにも注意。

屑風はつかむまでが遅いコマンド投げで、投げ後は追撃が可能。つかみ始めの無敵時間は無くなったので、今回は使いどころを工夫しよう。

琴月陰は攻撃発生が早くなり、弱攻撃キャンセルからつながる。

超必殺技では財華に変更があり、庵がリーダー時のみ出せるようになった。八酒杯はためられないようになり、ダメージもゼロに。リーダー超必殺技の三神技之弐は、威力の高い打撃技で、しゃがみガード不能だ。

■	外式・夢弾	→＋A・A
■	外式・轟斧 陰"死神"	→＋B
■	外式・百合折り	空中で←＋B
■	逆剥ぎ	[illegible]
■	百式・鬼焼き	→↓↘＋AorC
■	百八式・闇払い	↓↘→＋AorC
■	百弐拾七式・葵花	↓↙←＋AorC（3回連続入力）
■	屑風	近距離で→↘↓↙←→＋AorC
■	弐百拾弐式・琴月 陰	→↘↓↙←＋BorD
■	[illegible]	[illegible]
■	[illegible]	[illegible]
■	[illegible]	[illegible]
■	三神技之弐	↓↘→↘↓↙←＋AC同時押し



三神技之弐は強攻撃キャンセルからつながるぞ。ヒット後は相手をロックし、演出へ。

威力が高いので、連続技に組み込んでいくのが正しい使い方だろう。

KOF事典2003

ネオジオゲーム全般バックアップコーナー

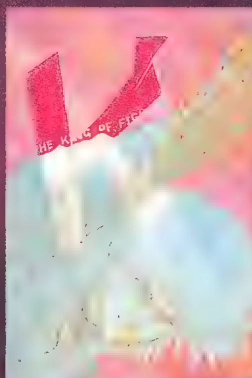
MVS大明神

大吉

冬——いやさ冬の風物詩キングオブファイターズのシリーズ最新作『KOF2003』がついに全チーム解禁！　ファンの皆さまの投稿モチベーションも上がりっぱなしではないんですか!?　そんなアナタは投稿戦士の適性検査——一月が何でも「MVS大明神」に投稿だ！　だけど、受験とか仕事も頑張ろうネ。



（埼玉県　遊子さん）
☆透きとおるようなタッチが印象的。



（埼玉県　白金麟翼君）
☆闘いを知りすぎた瞳と炎。言葉よりも拳を、静かな日々にさよならを。

KOF2003イラストSP

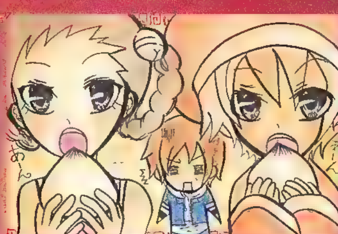
『KOF2003』新キャラへのドリーム、既存キャラへの投稿を結集させ、新作への期待感を募らせるのが今年流の盛り上げ方であります。



（北海道　柊かえでさん）
☆頭から突っ込んでます！　慌てず急くのがいいんだろうちゃん。フレッシュな新技期待してますよ！



（京都府　劇団もんてかるろ劇団）
☆毒の人の（まさに）魔手が二人に迫る！　でも、ケンスウも麟ちゃんもどこへ……。ってゆーか飛賊二人は厳しいって感じ？





（東京都　タマ君）
☆さ、これがKOF2003の全貌なのか。シリーズ三部作の一端にあってほしいですね。



緊急告知！『KOF2003』イラストコンテスト開催決定！

『KOF2003』の発売を記念して、SNKプレイモアとアルカディアによる共同イラストコンテストを開催します！　基本ルールは『KOF2003』に登場するキャラクターを描くこと、のみ。イラスト内にキャラは何人いてもオッケーですが、キャラ三人一組（オリジナル、デフォルトチーム問わず）を描いた作品には「マルチシフト賞」なんていう賞もあります。作品に関する掟は「A-Fro」と同様です。締切は2月13日必着(金)。次ページに記載されているあて先の「KOF2003イラストコンテスト係」まで。

徒然ゲーマー夢草子

KOFも今年で十周年！　この間『KOF'94』をプレイしましたが、京サマがピチピチしてて、「若いなぁ……」と感動しましたYO!

2004年は家庭用で3DのKOFも発売されるそうで、『KOF'97』や『KOF'98』のころのように、KOFが盛り上がってくれたらと思っています。

（山口県　西河"T.M.R."貴教君）
☆ユーザー手動で十周年企画なんかできたら……夢は尽きません(笑)

お正月夢企画！　抱負夢工房

なんちゃって神社という地形効果を活かし、みんなの抱負を募集してみたり。闘劇参戦の目標はチケット送りつけてでも叶えさせてぇ！



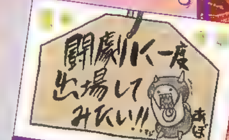
（秋田県　比良坂"ナコ使い"黄泉さん）
☆これぞプレイヤーの、至高にして究極の真なる願い。テクニックだけではなく、心も強くなりたいね。



（東京都　猫野まひるさん）
☆ハカキ裏の"卒業を目前にした姉に"という文面が輝いてます。京さん頼んますヨ。



（東京都　ロックン・ウルフ君）
☆いきなりハードルの高めな願いだが、全能なるMVS神が叶えてくれるはずだ！



（千葉県　爆あぼ二〇〇四さん）

おみくじ
メモリーカード

今年も大量の投稿を頂戴しましたこと、誠にありがとうございました！　今後ともネオジオ作品と皆さまをゲーム以外の面で繋ぎつつ、ともに歩めるアルバムのような存在になれたらなあ、と思っております（生意気いってすみません）　でも、後になって読み返すと顔から火が出る投稿も全然オッケー　若さゆえの過ちはこちらMVS大明神でどうぞ！　やりすぎぐらいが丁度イイんちゃいますか？

お正月特企画第二弾！

『Yuki VS. ARCADIA?』お年玉徴収作戦

『サムライスピリッツゼロ』の開発メーカー悠紀に突撃！　開発者とゲーム対戦をして勝利し、読者プレゼントという名のお年玉をかっさらう計画だ。当然『サムライスピリッツゼロ』対決では勝てるはずも無いので、ネオジオ格闘ゲームの中からランダムで、試合に使うゲームを選び泥沼に誘おうというサムライらしからぬ作戦でゲス、グワッグワッ。成功報告を期待せよ！



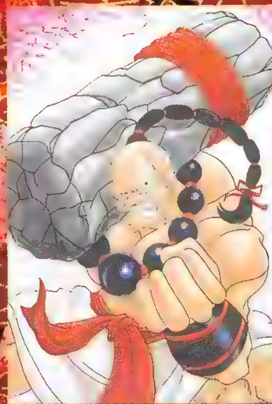
↑「相手の土俵で勝負することはねえ！」そんなアルカディアが持ち込んだROMの数々。



ゴゴゴゴゴゴゴ



業界注目の対決がついに実現！





（サム大好きやづきゆらねさん）

コーナーの告知イラストサンキュー！　このおかげでハ……

サムライマスターグレード

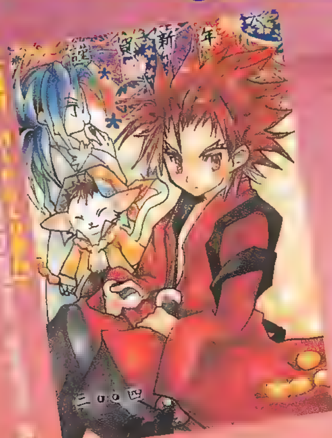
サムライスピリッツシリーズを追っかけ続けて早新年。すべての剣聖に捧ぐ最先端コーナーでありまする。

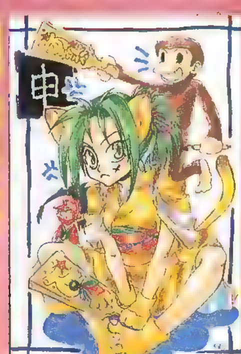








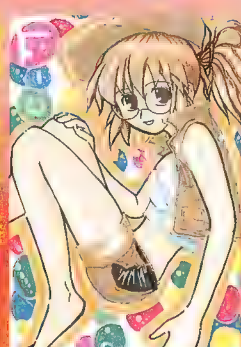


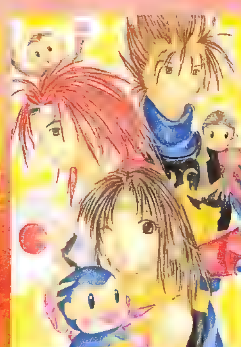




今号の絵馬奉納

当ページの真骨頂（かもしれない）、ネオジオフリージャンルコーナーがこちらっす。





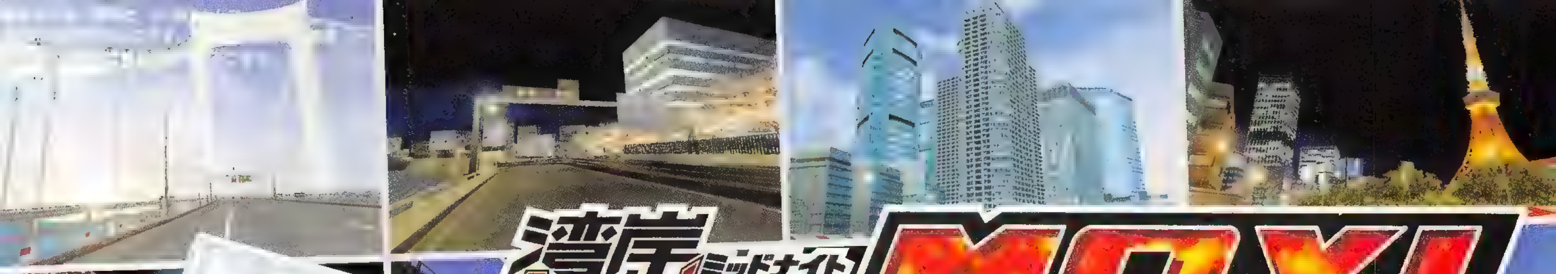


募集告知峠

MVS大明神では、ネオジオゲームに関する投稿を募集しております。最新作『KOF2003』のカラーイラストを送るもよし、ロケテスト遭遇体験を文章でつづるもよし、何でもアリ！　あて先は、

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「MVS大明神」係
メール投稿はコチラ
sp_kof@arcadiamagazine.com

おみくじ メモリーカード サムスピシリーズ特集第四弾は『サムライスピリッツ 天草降臨』。いや～、懐かしいですね14連斬とか。「俺って剣聖（ガードができないモード）だから負けたし～」と日本語がみょうちくりんな言い訳をしていたのが昨日のようです。そんな熱い昂ぶりを投稿作品に込めて送ってくだせえ。締切は1月19日（月）です。皆さまの斬撃投稿をお待ちしております。



湾岸MIDNIGHT ミッドナイト MAXI BOOST（仮称）™

カードシステム公開！ ナムコ初のチューニングドライブ!!

担当：ずるずる㊥

ついにカードの内容を公開！ 公開ロケテストに参加すれば、ロケテスト限定チューニングカードがゲットできるぞ!!

湾岸MIDNIGHT MAXI BOOST（仮称）	
■メーカー	ナムコ
■ジャンル	ドライブ
■操作方法	ハンドル＋ギア＋ペダル
■発 売 日	来年予定
■使用基板	未定



現状ではまた完成予想図でしかないが、ナムコドライブでは久しぶりのオリジナル筐体だけに、期待大だ！

大胆リニューアルした姿をいよいよ公開!!

内容を一新して登場が予定される『湾岸ミッドナイトMAXI BOOST（仮称）』。その発売はまだまだ先だが、少しずつその内容が判明してきた。

まず気になるのが筐体。これまでのナムコゲームはツインタイプのシートは固定されたもので、シフトギアはアップ、ダウンの簡易型。しかし今作では、オリジナル筐体がこのゲームのために製作されることが決定した！（左参照）。

大きなポイントとしては四つ。まず、シートがシングルタイプになったこと。ナムコドライブものとしては久々にシート位置が調整可能になったこと。前号で報告したカードシステムを搭載していること。そして筐体左の手元部分を見ると分かるが、シフトが6速ミッションになったことだ。

首都高の猛者の名刺になる？

今回から導入されるカードシステムだが、レイアウトとしては非常に見やすいものになっている（右画像参照）。

カードには、「プレイヤー名」「使用車種名」「経験値等で変わっていく称号」「馬力」「レースのクリア状況」が記され、一目でわかるようになっている。

デザインは数種類存在するらしい。ちなみにロケテストでは「ロケテスト限定カード」が使われ、かなりのチューニングが可能とのことだ！



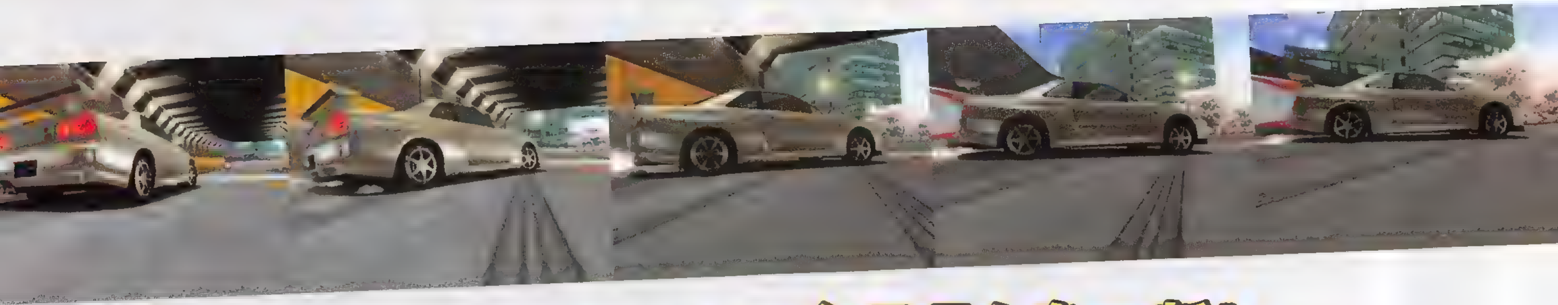
自分のDATAを記録できる「チューニングカード」。レースに勝つことで、馬力や称号が上がっていくのだ。

初公開！ これがTUNING CARDだ!!



ストーリーモードの画面。ストーリーモードの結果も、チューニングに関わってくるようだ。







すばらしい夜景の中を駆け抜ける、秋川レイナのR34。車体をなでる過剰なまでの光の渦が、究極のスピード感の表現になっている。

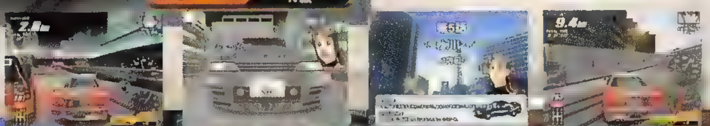
システムを一新！ コースも新コースに

システムを一新！ コースも変更あり！

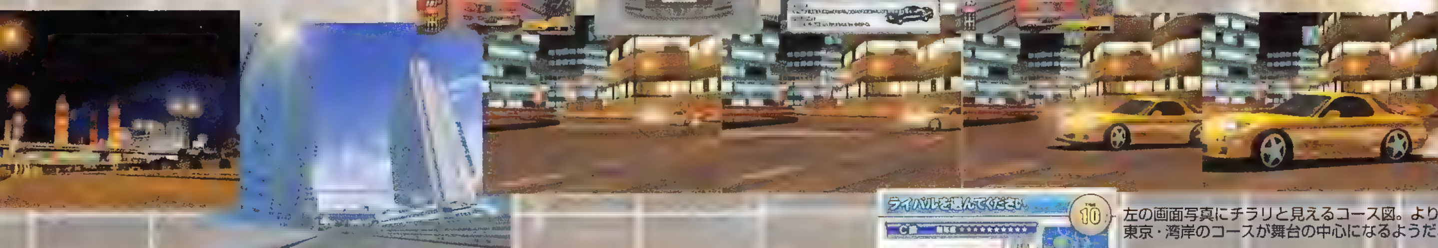
筐体やカードシステムの採用などの大きな変化にもビックリするが、ゲームのシステム面でもかなりの変更が行なわれている！

まだまだ発売は先なので確定情報とは言い切れないが、現段階では、前作での「ライフゲージの潰し合いによるバトル」だったシステムが、純粋な「抜きつ抜かれつ」のシステムになるようだ。また、画面から分かるようにイラストもカラーになり、よりドラマチックな展開が待っているらしい。

まだまだ開発途上ではあるものの、年末年始にロケテストが行なわれるので、一足先にその感じを味わうこともできるぞ！



ページ上下・そして下の連続写真が、今回のゲーム内容のヒントとなっている。このスピード感が『MAXI BOOST』のカギとなるのだ！





左の画面写真にチラリと見えるコース図。より東京・湾岸のコースが舞台の中心になるようだ。



東京・有明を走りながら、夜が明けていく。美しい朝を体感できる日も近い。

ドリフトが簡単に楽しめるようになる！

新たな6速ミッションの採用により、かなり本物志向で作られたらしく、その操作感覚は絶妙とのこと！ ハンドルも大きくなっているので、操作感覚はかなり楽しめそうだ。リアルとなると、かなりシビアなドライビングを想像してしまうが、開発方針としては、だれでも楽しく遊べるドライブゲームを目指しているらしい。ゲームとしては、比較的優しい方向で作られるのではないかと予想される。

開発者いわく「まったく新しいドリドリのゲームですよ！」ということ。最近には無かったシチュエーションなので、非常に楽しみだ。

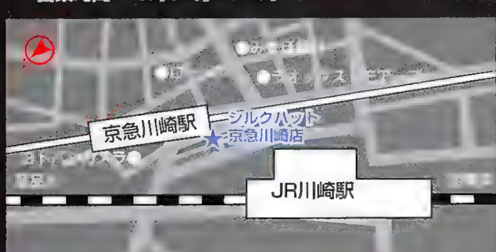


このなめらかに尾を引くタイヤの跡が、快適な操作感、ドリフト感へとつながっていく。

ロケテスト開始！

『MAXI BOOST』のロケテストは、シルクハット京急川崎店に決定！ さまざまなメーカーのロケテストが行なわれることで有名な老舗ゲーセンだ。ここで自車を育てておけば、後に良いことがあるかも!?

期間	12月27日～1月12日（予定） ※ロケテストは都合で変更になる場合があります。
場所	シルクハット京急川崎店
住所	神奈川県川崎市川崎区駅前本町16-1
営業時間	8時30分～25時






SVC CHAOS
SNK vs. CAPCOM
SVC CHAOS SNK vs. CAPCOM
BATTLE INSTINCT
道を究めんとする者たちへ
IN STORE NOW!
お求めは全国家電量販店・ゲームショップで。 インターネットでも予約受付中！ http://www.enterbrain.co.jp

「ストⅡ」シリーズ12年の軌跡がいまここに！

先日家庭用が発売されたばかりの『ハイパーストリートファイターⅡ』がついにアーケードにも殴り込み！　格ゲー好きなら何をおいてもやるしかない！



ハイパーストリートファイターⅡ
The Anniversary Edition
■メーカー：カプコン
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+6ボタン
■発売日：2004年予定
■使用基板：CP-SYSTEM2

ヤツらがついに帰ってきた！

『ストリートファイター』シリーズの生誕15周年を記念して製作されたプレイステーション2専用ソフト、『ハイパーストリートファイターⅡ The Anniversary Edition』が2004年、いよいよアーケードにも登場するぞ！

本作の最大の魅力は何といってもシリーズの垣根を越えたキャラセレクトができること。シリーズで唯一不精髭を生やした『ダッシュ』リュウ対脅威の歩き千烈脚を持つ『スパⅡX』春麗など、懐かしさに浸りつつも、新鮮な気持ちでプレイできること間違い無し！　自分の好きだった「あの」シリーズの持ちキャラで、再び対戦に華を咲かせよう！

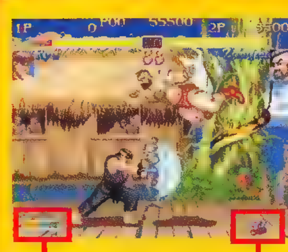
作品の垣根を越えた闘いが実現！



使用キャラクターを選ぶときに、『ストリートファイターⅡ』から『スーパーストリートファイターⅡX』までの5作品のどの作品のキャラで対戦するのかをセレクトできるぞ。
なお、ゲームスピードは全シリーズ共通でターボ1からターボ3までの3段階から任意に選択が可能だ。

歴代5作品が夢の共演！！

画面下部に注目！



相手がどのシリーズのキャラクターを使っているのかは、対戦中に画面下を見れば分かるぞ！　『ストⅡ』～『スパⅡ』までの4作はロゴ、『スパⅡX』はスーパーコンボゲージがそれぞれ表示されるのだ。

メッセージ送信機能搭載!?



※写真はイメージです。

現時点では詳細はまだ未定だが、アーケード版『ハイパーストⅡ』では、相手にメッセージを送れるようになるらしいぞ！　どのタイミングで送れるのか？　どのようなメッセージがあるのだろうか？　いろいろと想像を膨らませるのも楽しいぞ。

IMPRESSION

まだ開発中のものしか触れませんでしたが、かなり好感触でした。そういえば空中竜巻旋風脚は昔は真横に跳ぶんだっけ……などと妙にノスタルジックな気持ちになるのもまた一興。すぐピヨる『ストⅡ』のキャラ、やたらと強い『ダッシュ』ベガなど、本当に懐かしい限りです。
移植度は完璧なので、昔を思い出しながらプレイしてみてはどうでしょうか？

最強はダレだ!?



上昇中完全無敵の昇龍拳を持つ『ストⅡ』リュウ。今となってはむしろ新鮮に感じる人も居るかも。



あまりに圧倒的な強さを誇る『ダッシュ』ベガ。やはり本作でも上位は確定か？

やはり一番の楽しみは、シリーズの垣根を越えた対戦。使用できるキャラは全17人、延べ人数にして65人という豪華さ！　どの作品のザンギエフが『ストⅡ』ダルシムに肉迫できるか？　シリーズを通して最強のリュウはどのリュウか？　など、『ストⅡ』シリーズファンなら、だれもが一度は思い描いた夢の闘いが実現するのだ！

ストⅡ事典

ほかの『ハイパー』は？　『ストリートファイター』シリーズ15周年記念として製作された本作。このまま波に乗って『ハイパーストリートファイターZERO』とか、『ハイパーストリートファイターⅢ』とかも出てくれればもっと面白くなるかも？　ZEROコンボVSオリコンなど、かなりはちゃめちゃに盛り上がれそうです

ARCADIA AWARDS

THE 4TH ANNUAL

第四回 アルカディア大賞発表に際して

「アルカディア大賞」は2002年10月1日から2003年9月30日の間に発売されたビデオゲームを対象とし、各部門賞は前々号で掲載されたノミネート作品から選出されています。それでは次項より、厳正なる選定の結果選出された各受賞作品を発表致します。

皆様に支えられた「アルカディア大賞」も、はや四回目を迎えることができました。

これもひとえに、メーカー様の努力、プレイヤー諸氏の情熱、そして月刊アルカディアを読んでいただいている皆様のおかげです。誌面を借りて厚く御礼申し上げます。



大賞1位

アヴァロンの鍵

（ヒットメーカー／セガ／ボードゲーム／2003年7月）

この賞は、期間内に日本国内でリリースされた業務用ビデオゲームの中から、最も優れた作品を選出し、その制作会社、および制作者の功績を讃え、表彰するものです。



受賞コメント

株式会社ヒットメーカー
『アヴァロンの鍵』開発ディレクター　金澤 昭一郎 氏

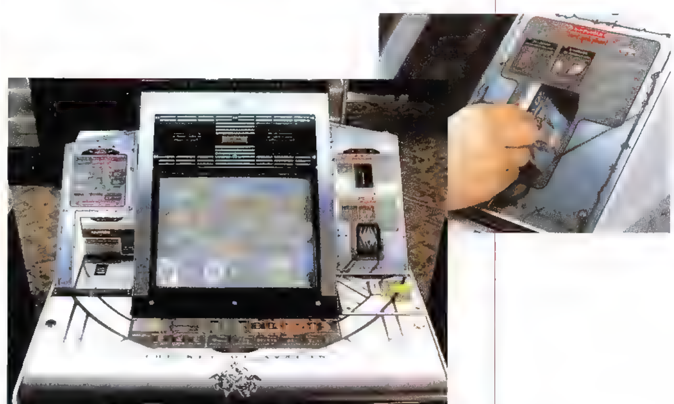
このたびはアルカディア大賞第1位に選出していただきまして、ありがとうございます。フリーイン・フリーアウト、デッキシステム、鍵争奪戦など、大胆なアイデアや仕掛けを投入した『アヴァロンの鍵』がここまで広く認知され、多くの人が遊んでくれていることに、開発スタッフ一同感激しております。

トレーディングカードが持つ「集めて交換する楽しみ」、ボードゲームの「一つの場をみんなで囲みワイワイ遊ぶ楽しみ」を融合し、「ゲームセンターに新しいコミュニケーションの場を提供しよう！」というのが本作の出発点でした。

稼動開始より現在までを見ると、当初の目的はある程度は達成できたと考えておりますが、多くのメーカーさんがアーケードゲーム市場に新風を吹き込もうとしている昨今ですので、我々も今回の栄誉に甘えずに発展を続け、さらなる楽しみや新しい刺激を多くのアーケードファンの方々に提供していきたいと思います。



株式会社ヒットメーカー　『アヴァロンの鍵』開発スタッフの皆さん





The 4th Annual
ARCADIA Awards

未来への可能性(とびら)をこじ開けた“鍵”

カードやネットワーク対応の、大・中型のマスビデオゲームが各社から続々とリリースされている。それらは、麻雀やサッカー、競馬など、メジャーで現存するモノを題材として人気を博している。ポピュラーでルールが一般的なテーマの方がより楽しめる人口が多く、商売として成功を収められる理屈だ。

そうした当然の結果が分かりつつも、ヒットメーカー&セガは『アヴァロンの鍵』という、あえてゲームだから可能になる（得意とする）オリジナルジャンルで攻めてきたのだ。しかし前述したポピュラリティとは縁遠く、リスクは大きい。

そうした状況下において、希代の大ヒットとは言い難くも一定量の水準を保ち、既存ジャンルに頼らないオリジナル作品を成功に導いたのである。もしこの『アヴァロンの鍵』の成功が無ければ、今後のカード&ネットワーク対応のゲームジャンルは、大衆性中心の傾向に拍車がかかったであろう。業界の将来性をも左右する作品を成功に導いた功績をたたえ、アルカディア大賞を贈りたい。

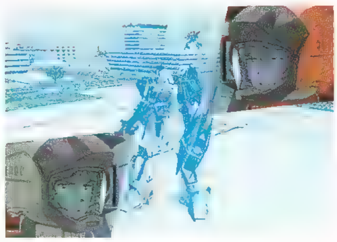
大賞2位

機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ

（発売元・バンプレスト　開発 販売元・カプコン／チームバトルアクション／2003年9月）



The 4th Annual
ARCADIA Awards



受賞コメント

株式会社バンプレスト
経営企画室 広報課　屋代 孔一郎 氏

アルカディア大賞2位という名誉ある賞をいただき、誠にありがとうございます！『機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン』の発売から3年の月日を経て、『機動戦士Zガンダム エゥーゴ VS. ティターンズ』の登場となりました。シリーズを通して現在も多くのプレイヤーの方々から支持され、愛され続けていることは何よりもうれしいです。今後も、さまざまなキャラクターコンテンツ展開で業界の活性化に微力ながら貢献していきたいと思います。



※写真は同社アミューズメント事業部
開発課 AC担当　馬場 龍一郎 氏

「大作への期待」にこたえた作品

『連邦 VS. ジオン（DX）』という大ヒット作の続編として登場した本作が大賞2位に輝いた。プレイヤーとオペレーターの双方が寄せた「大作への期待」にこたえてくれたタイトルだ。

前作で高い支持を獲得した「原作の世界観を3Dアクションに昇華する」手腕は健在。変形機体の存在やハイパーコンビネーションという新システムを盛り込み、見事に対戦ツールとして成立させている。タイムリリース機体の存在も人気継続につながっている。



大賞3位

QUIZ MAGIC ACADEMY

（コナミ／コナミマーケティング／クイズゲーム／2003年8月）

受賞コメント

株式会社コナミ　アミューズメント事業本部 制作グループ
プロデューサー　高橋 一也 氏

アルカディア大賞3位に選んでいただきありがとうございます。クイズゲームは定番物ですが「ネットワークでクイズ対戦」という新しい要素が受け入れられ、本当にうれしく思います。本作はプレーヤーの皆様に喜んでいただけるよう「常に進化していく」というコンセプトのもと、配信や新しいモードをこれからも作り続けます。今後も皆様の期待にこたえられるように頑張りますので、応援よろしくお願いします。





既存の定番ジャンルをアイデアと技術で昇華

ゲームジャンルが「クイズ」であるため敷居が低く、だれにでも気軽にプレイできるところが支持された要因の一つ。タッチパネルを使った簡単な操作は一般人でも迷うことはない。また、e-AMUSEMENTに対応しリアルタイムでの全国対戦も可能となっている。オンラインの長所を活かし、毎月新しい問題が配信されることも見逃せない。従来のクイズゲームでは成し得なかった新しい試みで、クイズゲームの未来を切り開いた作品だ。



コナミ株式会社　『QUIZ MAGIC ACADEMY』開発スタッフの皆さん

The 4th Annual ARCADIA Awards
部門賞ノミネート作品

ここでは対象作品を五つの観点から評価しています。各部門賞ごとにノミネートされた作品の中から、最終的な投票の結果、選出された受賞作品を発表致します。

ベストVGM賞
『F-ZERO AX』(アミューズメントヴィジョン/セガ/監修:任天堂)
『式神の城Ⅱ』(アルファ・システム/タイトー)
『BORDER DOWN』(グレフ/セガ)
『beatmaniaⅡDX 9th style』(コナミ/コナミマーケティング)
『頭文字D Arcade Stage Ver.2』(セガ・ロッソ/セガ)

ベスト筐体賞
『F-ZERO AX』(アミューズメントヴィジョン/セガ/監修:任天堂)
『WORLD COMBAT』(コナミ/コナミマーケティング)
『セガ四人打ち麻雀 MJ ネットワーク対戦Ver.』(SEGA-AM2/セガ)
『魔斬-MAZAN- Flash of the Blade』(ナムコ)
『アヴァロンの鍵』(ヒットメーカー/セガ)

新アイデア賞
『ee' MALL』(コナミ/コナミマーケティング)
『QUIZ MAGIC ACADEMY』(コナミ/コナミマーケティング)
『BATTLE GEAR 3』(タイトー)
『アヴァロンの鍵』(ヒットメーカー/セガ)

ベストグラフィック賞
『F-ZERO AX』(アミューズメントヴィジョン/セガ/監修:任天堂)
『VIRTUA STRIKER 2002』(アミューズメントヴィジョン/セガ)
『BORDER DOWN』(グレフ/セガ)
『VIRTUA COP 3』(SEGA-AM2/セガ)
『THE HOUSE OF THE DEAD Ⅲ』(ワウ エンターテイメント/セガ)

ベスト演出賞
『式神の城Ⅱ』(アルファ・システム/タイトー)
『SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS』(SNKプレイモア)
『機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ』(バンプレスト/カプコン/バンダイ)
『VIRTUA COP 3』(SEGA-AM2/セガ)
『WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2002-2003』(ヒットメーカー/セガ)




The 4th Annual ARCADIA Awards



ベストグラフィック賞
F-ZERO AX
(アミューズメントヴィジョン/セガ/監修:任天堂/レース/2003年6月)

超高速な未来世界を描き切った力作

時速2,000キロの超高速で走り抜けるドライブの圧倒的なスピード感覚、凄まじい勢いで流れ去ってゆく未来的な背景……SF的な世界観の下で緻密に描き込まれたグラフィックが、何度見ても美しいと思わせる。車やコースなど、それぞれが独特の質感ですっきりとまとめられ、ごちゃごちゃした印象を与えない表現の手法も見事だといえよう。それでいて美麗さだけでなく、ショートカットやジャンプしてコースを俯瞰したときに感じるコースの巨大さも、しっかりと表現されている。トライフォース基板の力を存分に感じさせてくれた作品である。

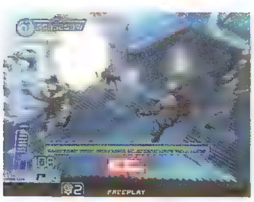
受賞コメント

株式会社アミューズメントヴィジョン 代表取締役社長 名越 稔洋 氏

グラフィックは常に気にしている部分です。ですからその点で評価が頂けたのは、僕自身はもちろん、開発の現場が一番励みになっているので、本当に良かったです。

『F-ZERO AX』は、どちらかというと「自分たちが作りたいものを作った」という感覚に近いのですが、そういったもので賞を貰えたということは、その中のユーザーの皆さんを喜ばせる技術が認められたのだと受け取って、さらに勉強して頑張ります。





ベスト演出賞
VIRTUA COP 3
(SEGA-AM2/セガ/ガンシューティング/2003年4月)

ハリウッド映画の気分を味わえる逸品

The 4th Annual ARCADIA Awards

映画的でダイナミックな演出を大胆に取り入れ、それがゲーム性と密接にリンクしている点が高く評価された。その最たるものが"E・S Mode"。時間の経過をプレイヤーが任意に遅くできるシステムで、ガンシューティングゲームの大きな命題ともいえる「避ける」という行為を、ゲームシステムにうまく採り入れた。それを演出的なものへと結び付けた着眼点と手腕が光る。ただのデモムービーで見せるのではなく、「演出とゲーム性とが巧みに交わった作品」という点で、非常に先進的なタイトルだといえるだろう。



受賞コメント

株式会社SEGA-AM2 VIRTUA COP3 ディレクター 大江 真徳 氏

『VIRTUA COP 3』は演出面にはかなり気を使った作品です。E・S Mode中のスローモーション、敵の攻撃・やられモーション、爆発・着弾のエフェクトなど、開発のこだわりがいっぱい詰まっています。そのこだわりを評価していただけて大変光栄です。評価してくださった方、『VIRTUA COP 3』をプレイしていただいた方、関係者すべての方に感謝いたします。今後とも皆様に喜んでいただけるタイトルができるよう精進してまいりますので、ご期待ください。



ベストVGM賞

BORDER DOWN
（グレフ／セガ）

The 4th Annual ARCADIA Awards

こだわりが生み出したVGMの豊穣

『BORDER DOWN』は破格のこだわりでもって生み出された。その最たるものがYack.サウンドの存在である。重厚さと疾走感を併せ持ち、決してキャッチーではないが、一度聞くとその音でなくてはならないと思える"麻薬的な"魅力を湛えている。楽曲のクオリティーと丸山氏ら制作陣のこだわり、そこにVGMに傾ける情熱が三位一体となったからこそ、獲得し得た評価であろう。

受賞コメント

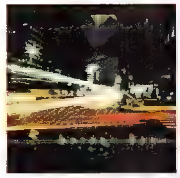
有限会社グレフ
代表取締役　丸山 博幸 氏

この度はベストVGM賞に選出いただき、誠にありがとうございます。正直、ノミネートだけで満足していた部分もあったので、うれしさもひとしおです。「VGM（ビデオ・ゲーム・ミュージック）」と呼べるものが少なくなってきた昨今ですが、これからも「VGM」にこだわったゲームを提供していきたいと思いますので、応援よろしくお願い致します！


（左が丸山氏、右が"Yack."渡部氏）

VGM作曲担当
渡部 恭久 -Yack.- 氏

驚きました。音屋にとって栄えある賞を頂き光栄に思います。フリーランスになってからの「起点作品」という意味で、新人賞に近い良い思い出となりました。この場をお借りして、今回の応募を含め今まで自分に協力し、応援してくださっている方々に心よりお礼申し上げたいと思います。と、同時にこれからもさらなる発展を目指していきたい……。





The 4th Annual ARCADIA Awards

ベスト筐体賞

F-ZERO AX
（アミューズメントヴィジョン／セガ／監修：任天堂／レース／2003年6月）

歴史に裏付けられた技術力の高さを証明

久方ぶりの可動筐体だからこの賞を受賞したわけではない。家庭用ゲームとして生まれた『F-ZERO』を、ゲームセンターで違和感無く、よりリアルに体感させてくれる。さまざまなギミックが盛り込まれているハンドル、ドライブシートの計算された傾斜、さらに周りの音が大きくても効果音やVGMを聞き取れる、頭部の両側に配置されたスピーカー、このところ必須といえるカードにも対応……。挙げていけば切りが無いほどの要素が盛り込まれている。『ハングオン』以来、脈々と受け継がれてきたセガ・メカトロ研究開発部の技術力が、改めてその確かさを証明してくれた。

受賞コメント

株式会社セガ
メカトロ研究開発部　東口 元彦 氏

今回は筐体賞の部門で選んでいただき、筐体設計担当として、大変うれしく思います。任天堂さんとのコラボレーションが"恥ずかしいものは作れない！"という良いプレッシャーになり、久しぶりの「体感ゲーム」ができました。家庭では味わえない興奮を体験しにぜひゲームセンターへいらしてください（メモリーカードは忘れずに）。これを励みに、お客さまに喜んでいただける筐体を作り続けていきますので、ご期待ください。





The 4th Annual ARCADIA Awards




（左から八島音生氏、東口元彦氏、松尾賢治氏）

新アイデア賞

QUIZ MAGIC ACADEMY
（コナミ／コナミマーケティング／クイズゲーム／2003年8月）

受賞コメント

コナミ株式会社
アミューズメント事業本部 制作グループ ディレクター　濱野 隆 氏

選んでいただいた皆様、ありがとうございます。クイズゲームは定番ものですが「ネットワークでクイズ対戦」という新しい要素が受け入れられた結果だと思い、本当にうれしく思います。「QUIZ MAGIC ACADEMY」はプレーヤーの皆様に喜んでいただけるよう、「常に進化していく」というコンセプトの下、配信や新しいモードをこれからも作り続けていきます。今後も皆様の期待に答えられるようにスタッフ一同頑張りますので、応援よろしくお願いします。







The 4th Annual ARCADIA Awards

クイズゲームの夢を実現した意欲作

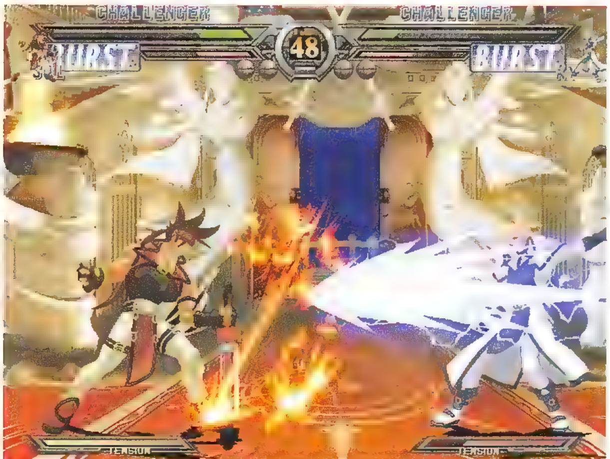
クイズゲームという一般的になじみの深いジャンルを、オンラインゲームとして実現させた意欲作。従来のクイズゲームは問題数が制限されていたため、クイズ本来の面白さが半減されてしまっていた。しかし、本作はネットワークの利点を活かし、問題を定期的に更新することでその欠点を克服した上、「時事的な」問題も出題可能になった。さらに、単なる"正誤"というクイズゲームの限界を超え、店舗間対戦により白熱した戦いへと結び付けた。まさにネットワークの恩恵を余すところなく昇華させた好例といえる。


『QUIZ MAGIC ACADEMY』開発チームの皆さん

The 4th Annual ARCADIA Awards
読者大賞1位

GUILTY GEAR XX #RELOAD THE MIDNIGHT CARNIVAL

（アークシステムワークス／サミー／2D対戦格闘／2003年3月）
351.0pts.



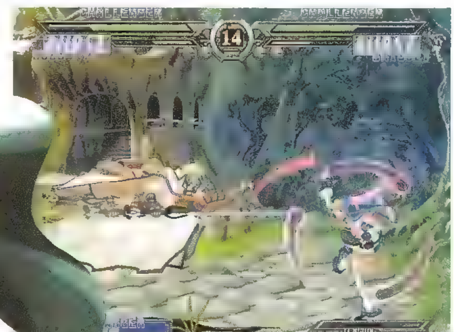
この賞は期間内に日本国内でリリースされた業務用ビデオゲームの中から、読者の皆様に「最も優れた作品」として支持されたゲームを選出していただき、その製作会社、および制作者の功績を称え、表彰するものです。

飽くなき探求心が大きな支持を獲得

2003年、プレイヤーに最も長く深く遊ばれた2D格闘ゲームであろう。既に「完成」の域に達した感さえあった『GGXX』の対戦バランスをさらに見直し、ユニークな新キャラクター、ロボカイが参戦。固まりつつあった対戦バランスを、良い意味で変動させ、プレイヤーの探求心と求道心に火を点けた。

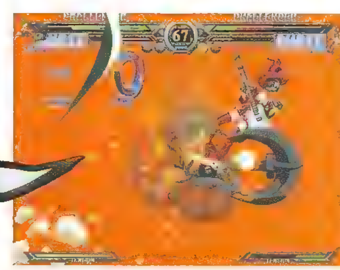
また、3月の稼働からわずかな期間でさらなるバランス調整を施したバージョンアップ版を出した柔軟性も、プレイヤーへの最大限の配慮として好意的に評価されているようだ。昨年の『GGXX』に続いて、2年連続の読者大賞1位受賞となる。2D格闘の新たな雄として、確固たる地位を確立したといえるだろう。







The 4th Annual ARCADIA Awards



受賞コメント

アークシステムワークス株式会社
ゼネラルディレクター　石渡 太輔 氏

正直驚いています。本当にありがとうございます。この一言ですね。それは、作品を触っていただいた素直な感想とも受け止めたいですし、作品そのものを長い目で見てくれている、読者の皆さんの気持ちも受け取ることができて非常にうれしいです。

有限会社ピックパック・エアリアル
取締役 チーフプログラマー　鈴木 孝司 氏

「#RELOAD」赤の時は本当に申し訳無い内容になってしまいまして、署名してくださった方々やサミーさんに、とにかく感謝です。そして皆さんから評価を頂ける物が作れて、大変うれしく思っています。制作中はとても辛かったので、そういった手間を考えるとさらにうれしいですね。

サミー株式会社
AM営業本部営業部販売促進グループ　川口 大介 氏

発売してから一年近く経ちますが、ここまで皆さん愛していただいており、うれしさと驚きでいっぱいです。アルカディアで読者大賞1位というのは、我々にとってはユーザーの皆さん、読者の皆さんに評価されているということで、一番うれしい賞です。今後の『ギルティギア鴇』やアトミスウェイブも、同じように愛していただけたらと思います。



（左から鈴木氏、石渡氏、川口氏）

読者の声

新キャラ＋調整だけに留まらない面白さがあった。（徳島県　中田君）／ロボカイの参戦によって、ますますGGの世界観が広がりました。（大阪府　藤戸さん）／スピード感がある。キャラクターと音楽がとてもマッチしている。（滋賀県　山代君）／格闘ゲームの中で、最も動きが滑らかで不快感が全く無い。硬直などの設定も完璧で欠点が無い。グラフィックもきれいで非常に満足。（宮城県　関口君）／普段は格ゲーは苦手意識があるのであまりやらないのですが、これはハマりました！　キャラクターにも惹かれました！（兵庫県　清水さん）／空中、地上あらゆるところから連続技に持っていける自由度の高さとか、キャラクターの魅力だとか、やってて単純に楽しいですよね。（沖縄県　赤嶺君）

読者大賞2位

SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS

(SNKプレイモア/2D対戦格闘/2003年7月)
268.1pts.

読者の声

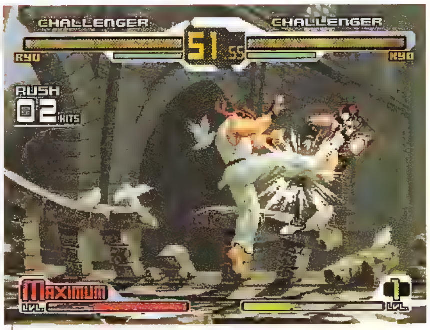
「さすがはSNK!」という感じの遊び心の取り入れ方がとても好きです!(大阪府 芝下さん)/SNK式になったカプコンキャラクターに違和感が無かったのが良かった。(東京都 横山君)/作りの良さもさることながら、出場キャラが衝撃的だった!(笑)(神奈川県 加藤さん)/やればやるほど強くなるというか、ネタが多いというか……。強キャラ相手にもGCフロントステップのおかげで限界を感じない。(新潟県 中村君)

受賞コメント

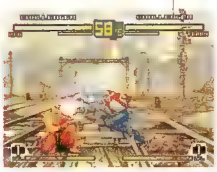
株式会社SNKネオジオ
開発部 鈴木 涼子 氏

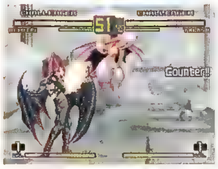
読者大賞3位受賞とのことで、開発者一同大変喜んでおります。SNK、カプコン両社のファンの期待が高かったタイトルだけに、大きなプレッシャーを感じながら試行錯誤の連続で開発を進めていましたが、完璧とはいかないまでも、今回の受賞がファンの皆様のご期待に応えることのできた一つの証であると素直に受け止め、これからのゲーム開発の励みにしていこうと思います。これからも応援のほど宜しくお願い申し上げます。





The 4th Annual
ARCADIA Awards





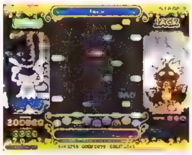
SNKらしさが光る"夢の共演"

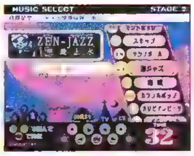
カプコンとSNK、二大2D格闘メーカー夢の共演。そのSNK側の解釈と呼べる作品だ。KOFシリーズで遊んでいれば違和感の無い操作系を取り入れ、かつガードキャンセルフロントステップのような、大胆な新機軸を導入。カプコン系キャラクターの解釈も、おおむね好評のようである。また、キャラクターチョイスの意外さも非常に話題となった。昨夏のアーケードに話題を呼び込んでくれた格闘ゲームという点でも、プレイヤーが支持するに足る作品だった。

読者大賞3位

pop'n music 10

(コナミ/コナミマーケティング/音楽シミュレーション/2003年8月)
267.0pts.





読者の声

「お星様にお願い」で叶ったお願いがどれもすごい!(東京都 木村さん)/ファンタジー&メルヘンな演出が工夫してある。まさに夢と魔法のゲーム☆(石川県 南さん)/レベルの高い音楽を作り続けていて、飽きずに遊べる。(神奈川県 草皆君)

受賞コメント

コナミ株式会社
アミューズメント事業本部 制作グループ 大田 良彦 氏

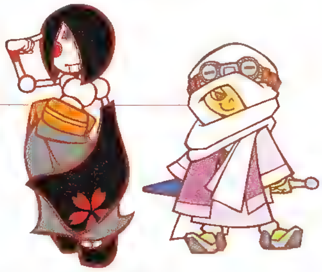
読者大賞を頂きまして誠にありがとうございます。ポップンミュージックを作るのは、いつもいつも苦労の連続ですが、「みんな」に楽しんでいただけるように一生懸命作っております。今回のように「みんな」に評価していただける賞には、涙が出ます。本当に作ってて良かったです。これからも「みんな」に愛されるポップンミュージックでいられるようガンバります。来年こそは読者賞1位を目指すぞ!

常に新しいからこその安定した人気

前作『pop' n music 9』で一つの金字塔を打ち立て、そこから出発した転機の作品といえるだろう。楽曲の幅を広げながらプレイヤーのニーズに応える努力と創造性に、多くのプレイヤーが共感し、支持し続けている。

また、シリーズでは毎回凝った企画が盛り込まれているのも特徴。本作の「お星様にお願い」では、隠し曲としては信じられない豪華な楽曲が隠されており、その驚嘆すべき企画力も人気を支えているようだ。





The 4th Annual
ARCADIA Awards

読者大賞 4位以下のタイトル

順位	タイトル	メーカー	得点
4位	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ	バンプレスト/カプコン	257.3pts.
5位	THE KING OF FIGHTERS 2002	SNKプレイモア	242.3pts.
6位	アヴァロンの鍵	ヒットメーカー/セガ	219.7pts.
7位	式神の城II	アルファシステム 201pts.	216.4pts.
8位	beatmaniaIIDX 9th style	コナミ/コナミマーケティング	186.3pts.
9位	pop'n music 9	コナミ/コナミマーケティング	151.8pts.
10位	QUIZ MAGIC ACADEMY	コナミ/コナミマーケティング	103.4pts.
11位	drummania 8th MIX	コナミ/コナミマーケティング	99.1pts.
12位	頭文字D Arcade Stage Ver.2	セガ/セガロッソ	88.3pts.
13位	新豪血寺一族 闘婚 ~Matrimelee~	ノイズファクトリー/SNKプレイモア	78.6pts
14位	兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編	童/タイトー	75.4pts.
15位	F-ZERO AX	アミューズメントヴィジョン/セガ	74.3pts.
//位	太鼓の達人4	ナムコ	74.3pts.
17位	THE HOUSE OF THE DEAD III	SEGA WOW/SEGA	73.2pts.
18位	WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2002-2003	ヒットメーカー/セガ	72.1pts.
19位	TIME CRISIS 3	ナムコ	71.1pts.
20位	DanceDanceRevolution EXTREME	コナミ/コナミマーケティング	70.0pts.

ベストキャラクター賞

この賞は、読者の方々から特に魅力的だと評価されたゲームキャラクターへ贈られます。キャラクター自体の魅力もさることながら、いかにゲームの面白さを引き立てたかも評価対象になります。

第1位 ロボカイ 512.8pts.

GUILTY GEAR XX #RELOAD THE MIDNIGHTCARNIVAL



（広島県　七原びん子さん）

受賞コメント

正直なところ「なぜロボが一位？」みたいな感じですが、何にせよありがたい話です。自分たちのセンスが評価してもらえているということが確認できただけでも、これからより幅の広いキャラクターを作っていく自信になりました。本当にありがとうございました。（石渡 太輔）

コンセプトとして私の中の「とがった」部分を出しました。初めは受け入れられてなかったのですが、最終的には楽しんでプレイできるようなキャラになって、一応成功したのかな（笑）。大会でのロボカイの活躍に期待しています。（鈴木 孝司）

ロボカイが1位になったことはうれしいのですが、新鮮な驚きです。特徴的な動きや台詞がありますので、きっと読者の皆さんは、ロボカイに理想の上司を見出したのではないのでしょうか（笑）。（川口 大介）



第2位 ブリジット 461.5pts.

GUILTY GEAR XX #RELOAD THE MIDNIGHTCARNIVAL



（埼玉県　めもる伍長さん）

第3位 草薙 京 384.6pts.

THE KING OF FIGHTERS 2002



（茨城県　九龍馨さん）

第4位 ソル＝バッドガイ 358.9pts.

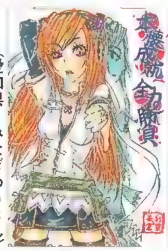
GUILTY GEAR XX #RELOAD THE MIDNIGHTCARNIVAL



（新潟県　濫觴神封魔さん）

第5位 彩葉／茶倉 333.3pts.

beatmaniaⅡDX 9th style



（愛知県　みなぎゆうさん）

ベストキャラクター賞 6位～30位							
6	ニーギ・ゴージャスブルー	式神の城Ⅱ	384.6pts.	18	六	pop'n music 9 & 10	102 6pts
7	八神 庵	KOF 2002 & SVC CHAOS	205 1pts.	〃	牙神 幻十郎	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	102 6pts.
8	テリー・ボガード	KOF 2002 & SVC CHAOS	203.8pts.	20	結城 小夜	式神の城Ⅱ	100 3pts.
9	セリカ	beatmaniaⅡDX 9th style	196.6pts.	21	ふみこ・オゼット・ヴァンシュタイン	式神の城Ⅱ	98 6pts.
10	色	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	203 8pts.	22	ゲーニッツ	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	95 3pts
11	アララ・クラン	式神の城Ⅱ	153.8pts.	23	クワトロ＝バジーナ	機動戦士Zガンダム エゥーゴvs ティターンズ	95 3pts
12	アッシュ	pop'n music 9 & 10	148.2pts.	〃	キュベレイ	機動戦士Zガンダム エゥーゴvs ティターンズ	76.9pts
13	RIYU	GF 9thMIX & dm 8thMIX	139.7pts.	26	デミトリ・マキシモフ	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	74.6pts
14	コッペリア	アヴァロンの鍵	136.5pts.	27	K'	THE KING OF FIGHTERS 2002	69 0pts.
15	ディズィー	GUILTY GEAR XX #RELOAD	122.8pts.	28	アロエ	QUIZ MAGIC ACADEMY	66.7pts
16	カイ＝キスク	GUILTY GEAR XX #RELOAD	120.0pts.	29	ワイルドドック	TIME CRISIS 3	62 3pts.
17	御津 闇慈	GUILTY GEAR XX #RELOAD	103.8pts	30	ししゃも	pop'n music 9 & 10	62.1pts

Note: row "24 シルビア pop'n music 9 & 10 76.9pts" appears between 23 and 〃(キュベレイ):

24	シルビア	pop'n music 9 & 10	76.9pts

第４回のキャラクター人気傾向

前回1位のブリジットを抜いてトップの座に着いたのは、『GGXX#RELOAD』の新キャラクター、ロボカイ。挙動や言動や必殺技はコミカルかつ怪しさ爆発！　開発側の徹底的な遊び心が、プレイヤーの琴線に触れた結果だろう。それでいて、対戦時のキャラ性能が高いというギャップも魅力になっているようだ。

その他、上位の注目は『beatmaniaⅡDX 9th style』の彩葉／茶倉。GOLI氏の描いた魅力的な女性キャラであること、さらには本誌読者が名前と設定を考える企画で親近感がぐっと強まったようだ。

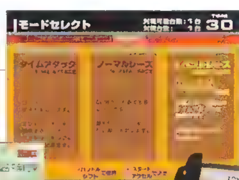
今回はKOF、式神の城、GGXXなど、例年にも増してシリーズ作品のキャラクターが躍進した感が強い。次回は、新作系ニューキャラクターの登場にも期待したいところである。

The 4th Annual
ARCADIA Awards

特別賞

BATTLE GEAR 3

（タイトー／ネットワーク接続型レーシングゲーム／2002年12月）









展開力が評価される傑作ドライブゲーム

リアルタイムに近い全国ランキングや、全国で一番速い車がゴーストカーとして登場するなど、ネットワークを活かしたサービスが配信されているが、特筆すべきは大会の配信だろう。弊誌をはじめ、車雑誌「Option」や車買取り・販売店「カーセブン」とタイアップした大会がたびたび開催されている。ゲームを発売した後にも、こういった常に新しい楽しさを提供し続け、プレイヤーを絶えず楽しませていることが評価されての受賞となった。

好きなメーカー賞

KONAMI

（コナミ株式会社）

この賞は、読者に一番好かれているメーカーに贈られる賞です。

The 4th Annual
ARCADIA Awards

質・量共に優れたコナミの力

アルカディア大賞2位、ベストアイデア賞1位の『QUIZ MAGIC ACADEMY』、読者大賞3位の『pop'n music 10』をはじめとした、プレイヤー人気の高い良質なタイトルを数多くリリースしている。取るべくして取った賞といえよう。

好きなメーカー賞		
1位	コナミ	344.0pts.
2位	SNKプレイモア	207 3pts
3位	サミー	95.5pts.
4位	カプコン	70.6pts.
5位	ヒットメーカー	59.2pts.
6位	アルファ・システム	41.0pts.
7位	ケイブ	38.7pts.
8位	セガ	34.2pts.
9位	ナムコ	27.3pts.
10位	タイトー	11.4pts
11位	グレフ	9.1pts.
12位	SEGA-AM2	6 8pts.
12位	トレジャー	6 8pts
12位	童	6 8pts
15位	アミューズメントヴィジョン	4.7pts.

受賞コメント

コナミ株式会社　グループブランドコミュニケーション室
ブランドコミュニケーショングループ 統括マネージャー　服部 明美 氏



2年連続で受賞できたことは本当にうれしい限りです。ユーザーの皆様、誠にありがとうございました。『ビーマニ』などの人気シリーズには、ファンの皆様の声を反映させ、皆様に喜んでいただける商品をお届けしてまいりました。また、コナミの新サービス「e-AMUSEMENT」により、新しい遊びを提供できたことが、皆様のご支持を頂けたのだと思います。今後も皆様に「もっと楽しいを贈りたい」、その思いを胸に新しい遊び・サービスを提供してまいりますので、応援をよろしくお願い申し上げます。

ベストインカム賞

麻雀格闘倶楽部2 日本プロ麻雀連盟Ver.

（コナミ／コナミマーケティング／ネットワーク対戦麻雀／2003年3月）

この賞は、期間内に最もオペレーター（ゲームセンター）に対する貢献度が高かったゲームに贈られる賞です。

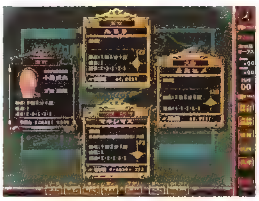
固定客を逃がさない抜群の安定感

ゲーム中に盛り込まれた数多くの仕掛けや、さまざまな名を冠した大会の配信がプレイヤーを飽きさせずに遊ばせてくれる。これまでのシリーズが育ててきた地盤を元に、本作でその実力をまざまざと見せつける結果となった。

ベストインカム賞			
1位	麻雀格闘倶楽部2 日本プロ麻雀連盟Ver.	コナミ／コナミマーケティング	184.8pts.
2位	頭文字D Arcade Stage Ver.2	セガ・ロッソ／セガ	156.3pts.
3位	THE KING OF FIGHTERS 2002	イオ゛ス SNKプレイモア サンアミューズメント	150 6pts.
4位	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	SNKプレイモア	149.2pts.
5位	GUILTY GEAR XX #RELOAD THE MIDNIGHT CARNIVAL	アークシステムワークス／サミー	145.4pts.
6位	drummania8thMIX	コナミ／コナミマーケティング	137.1pts.
7位	VIRTUA STRIKER 2002	アミューズメントヴィジョン／セガ	135.6pts
8位	太鼓の達人4	ナムコ	118.5pts.
9位	BATTLE GEAR 3	タイトー	110.6pts.
10位	THE HOUSE OF THE DEAD Ⅲ	ワウエンターテイメント　セガ	107 2pts
11位	TIME CRISIS 3	ナムコ	95.7pts
12位	pop'n music 10	コナミ　コナミマーケティング	89 5pts
13位	beatmania ⅡDX 9th style	コナミ／コナミマーケティング	86.5pts.
14位	DanceDanceRevolution EXTREME	コナミ／コナミマーケティング	83.8pts
15位	pop'n music 9	コナミ　コナミマ～ケティング	83 1pts

受賞コメント

コナミ株式会社　アミューズメント事業本部 WEST制作グループ
プロデューサー　沖田 勝典 氏



ベストインカム賞は、ユーザーの皆様に愛され、楽しんでいただけるゲームの証であると感じ、スタッフ一同とても感激しています。本シリーズは、2002年3月に発売し、同年7月から、オンライン対戦を可能にした、『全国オンライン対戦Ver.』を。そして日本プロ麻雀連盟にご協力を頂いた、今作へと進化してきました。今後も、ユーザーの皆様の声に常に耳を傾け、ユーザーの皆様に楽しんでいただけるよう、進化させ続けて参ります。引き続き、ご支援よろしくお願い致します。本当にありがとうございました。

カード&ネットワーク型ゲームが、汎用筐体で数多く発売されるのはいつの日か……。

The 4th Annual ARCADIA Awards
総括

第四回アルカディア大賞は、大型多人数プレイゲームが評価された結果となった。各受賞作の中で基板販売されたタイトルは『機動戦士Zガンダム エゥーゴVS.ティターンズ』と『ボーダーダウン』の2作品のみ。圧倒的に基板モノのタイトルが、パワー不足であったことを否定できない結果となってしまった。

また、現在の風潮からするとカード機構とネットワークなどを艤装すべく、筐体自体が大型化している傾向もあるだろう。ゲームとしての新しい魅力を打ち出すには、汎用筐体では収まらず、致し方なく大型化している部分もあると思える。とはいえ、その大型モノはどれも注目度も高く、しっかり遊べることも事実。大型筐体モノをいたずらに賛美するつもりはないが、楽しいという事実にウソをつくつもりもない。

濃さとインパクト十分の『アヴァロンの鍵』や、続編ながら高い要望に答えるポテンシャルを見せた『Zガンダム』。そして、カードとネットワークに新しい風を吹き込ませた『クイズマジックアカデミー』。従来のカード&ネットワーク対応ゲームは、競馬やサッカー、麻雀や格闘、そしてドライブなど、マニアックな知識とスキルを要求されるものばかり。そういった状況に対して、一般的なクイズゲームというジャンルで敷居を下げ、カード&ネットワーク対応ゲームの魅力を認知させた功績は大きい。願わくば、これが汎用筐体で成立し、出回りが多ければ……と思う。



『アヴァロンの鍵』はTCGとビデオゲームの融合を果たし、新しい可能性を見せてくれた。



『Zガンダム』は「大作の続編」という重圧を跳ね返し、見事にプレイヤーの期待に応えた。



一般的なゲームジャンルでオンライン対戦を実現。幅広い層へのアピールに成功した。

アーケードニュースアナライズ

今月のニュースアナライズは、関西方面では初となるF-ZERO公式大会「F-ZERO GALAXY CUP IN梅田ジョイポリス」の情報からA.S.H.ライブのイベント告知、ゲームの日リポートまでさまざまな情報をお伝えしよう!!

Event

2004年1月「A.S.H.」ライブ開催！

http://ashxxweb.fc2web.com

先月号でも告知した「A.S.H.」ライブ情報を今月もお伝えしよう！

ギルティギアゼクスシリーズのサウンドクリエイターによるバンド「A.S.H.」が、ファンの熱烈な声援に応え、2004年1月11日にライブの開催を決定！　これが「A.S.H.」のライブを生で見れる最後のチャンスかもしれないので、ファンは要チェックだ！

なお、先月号から変更があり、ドリンクがチケットとは別料金になったので注意が必要だ。また、このイベントではコスプレでの参加が可能で、撮影会やイベントなども用意されているようだ。詳細は上記HPを参照してほしい。



白熱の「A.S.H.」ライブ。で体感できるのはこれが最後かもしれない!?

【イベント概要】
●名称：A.S.H. comes A-LIVE
●日程：2004年1月11日(日)
●時間：開場18:00(コスプレイヤーは16:30から入場可)
　開演18:30
●場所：東京・新宿MARZ　東京都新宿区歌舞伎町2-45-1 第一トキワビルB1
●チケット：前売券　3,150円(税込)（上記会場窓口販売もしくは下記の事前予約アドレスにて）
　当日券　3,675円(税込)（前売、当日、どちらもドリンク代は別料金となります）
　ローソンチケットでも取り扱い中です(Lコード36137)。
　※コスプレ希望者は下記アドレスでのメール予約のみの取り扱いとなります。
　上記必要事項の他、コスプレ・ネームとコスプレ希望キャラクター名を明記のこと
●お問い合わせ：03-3202-8248(新宿MARZ)
●チケット事前予約メールアドレス：ash111marz@aol.com
※上記アドレスに「住所」、「氏名（ヨミガナ）」、「性別」、「チケット枚数」を明記したメールをお送りください。
予約確認メールを返送致します。
協賛：(株)エンターブレイン　アルカディア編集部
協力：サミー(株)／アークシステムワークス(株)／(有)スタージャムコーポレーション
　専門学校ESPミュージカルアカデミー

Event

「F-ZERO GALAXY CUP」関西初上陸！

http://f-zero.jp/

2003年10月、11月に東京都内で開催された『F-ZERO AX』の公式大会、「F-ZERO GALAXY CUP」が大盛況のうちに幕を閉じたことは前号でお伝えしたが、この度、関西では初となる公式大会が開催されることが決定。東京都内で行なわれた大会は、激戦の極みであったが、今回もすさまじい闘いが予想される。

果たして、関西のスゴ腕レーサーたちはどんな実力なのか？　そして、日本一を決める全国大会は開催されるのか？　大会はもとより、今後の展開も目が離せない。

なお、今大会も優勝者には特別称号が授与されるので、ぜひとも関西方面の読者は参加してもらいたい。



前回行なわれた東京大会は大好評。梅田ジョイポリスも激戦は必須だろう！

PRESENT!　アミューズメントヴィジョン様より「F-ZERO AX エントリーカード（エルドラデータ入り）」3名様分をいただきました。詳しい応募方法は、P72の読者プレゼントコーナーを見てください。

【大会概要】
●大会名勝：「F-ZERO GALAXY CUP」
●開催日時：2004年1月17日(土) 14:00より大会開始
●開催場所：梅田ジョイポリス(特設 F-ZEROイベントスペース)
　大阪府大阪市北区角田町5-15　「HEP FIVE」8〜9F
●大会概要：定員32人でのトーナメント方式。
　優勝者には特別称号を授与！
●参加特典：①大会参加者には、AX専用スペシャルマシン(エルドラード)
　データ入り「F-ZERO ライセンスカード」を進呈。
　②『F-ZERO GX』スペシャルマシンを無料でダウンロード。
　※F-ZERO GX』のゲームデータ入りメモリーカードを持参してください。

Event

『Bee SHINSAIBASHI』OPEN！

http://www.bee-style.jp/

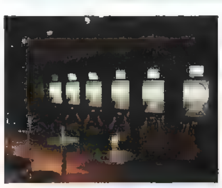
株式会社セガアミューズメントと、株式会社ヒットメーカーは、関西では最大級のダーツバーとなる「Bee SHINSAIBASHI」をオープンした。

「Bee」は、ダーツをメインとした“大人の遊び場”がコンセプトのエンターテイメント空間。先に出店している渋谷店と池袋店に続く3号店となり、関西では初出店となる。

店内にエレクトロニックダーツ12台を設置され、カードゲーム、ボードゲームなどで遊ぶことも可能。

また、各種パーティーの開催や貸切にも対応してくれるので、新年会は「Bee SHINSAIBASHI」で開催してみてはいかがだろうか？

※チャージ料金：お一人様500円
BOX席料金：チャージ料金プラス500円



大人のムードが漂う店内。ダーツ初心者にも、スタッフが優しく教えてくれるぞ！

PRESENT!　Bee SHINSAIBASHI様から5名様にBeeオリジナルダーツをいただきました。詳しい応募方法は、P72の読者プレゼントコーナーを見てください。

Event

セガ「メダル得ダネ！冬の感謝祭」開催！

http://sega.jp/location/

株式会社セガは、2003年12月上旬〜2004年2月1日の期間中に、全国のセガアミューズメント施設で、メダル利用者を対象としたキャンペーン、「メダル得ダネ！冬の感謝祭」を開催！

このイベントはセガの各店舗でメダルを1,000分利用すると、スクラッチカードがもらえ、その場で削って出てきた金額分のメダルが手に入るというお得なキャンペーン。さらに、このスクラッチカードに付いている応募券を3〜5枚集めて、店内の応募箱に投かんすると、グアム旅行、スノーボードなど豪華景品を抽選でプレゼント！

また“セガの日”である1月23日に来店すると先着で、「MEGUMIグッズ」やセガオリジナル賞品が当たる!!　早速セガのお店に行ってみよう！

※開催店舗の詳細はHPでご確認ください。



キャンペーン開催店舗は、この2枚のポスターが目印。

PRESENT!　セガ様にMEGUMI特製クオカードを5名様分いただきました。詳しい応募方法は、P72の読者プレゼントコーナーを見てください。

Event

「ゲームの日イベント」今年も好評開催！

2003年11月23日日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA)、全日本アミューズメント施設営業者協会連合会(AOU)、そして日本SC遊園協会(NSC)が「第9回ゲームの日」を記念したイベントを、各地のAM施設などで開催した。

メインとなる会場の「東京駅八重洲口コンコースイベントスペース」では、株式会社セガ、ナムコ、タイトーなどの6社協賛で各社の最新ゲームが設置され、無料でプレイが可能。通りすがりの人たちも足を止め、ゲームやプリクラを楽しむ光景も数多く見られた。

また今年は、劇団扇座の若手人気役者"山内たかシ"さんが開会式の司会を務め、会場を大いに盛り上げ、イベントは大盛況のうちに幕を閉じた。



会場は大盛況。さまざまな人たちが最新ゲームを楽しんでいた。

PRESENT！

ゲームの日実行委員会様からゲームの日カレンダーを3名様分いただきました。詳しくはP72の読者プレゼントコーナーを見てください。

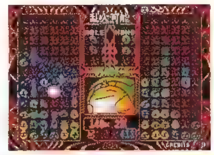
Event

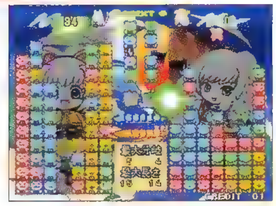
コンパイル倒産!!

人気パズルゲーム『ぷよぷよ』の開発会社コンパイルが、2003年11月21日に倒産していたことが明らかとなった。

負債総額は約54億円。同社は経営不振から1998年3月に広島地裁に和議を申請。本社を埼玉県所沢市に統合するなどして経費節減を進めたが、株式会社セガに売却した『ぷよぷよ』の版権使用期限が2002年8月末に終了。債務の返済が困難となり、2003年10月31日、東京地裁に自己破産を申し立て、11月6日に事実上の倒産となった。

『ぷよぷよ』など、世代を問わず愛されるゲームを開発し、長い間アーケード業界を支えてくれたコンパイルの倒産は、本当に残念でならない。


あらゆる層に大ヒットした、コンパイル全盛期の作品『ぷよぷよ通』


アイキ販売のコンパイル魂を引き継いだ作品『ポチッとにゃ～』。涙をこらえてプレイするのだ！

Event

ジョイポリスからのお年玉をどうぞ！

http://sega.jp/joypolis/tokyo.html

新年おめでとうございま～す！

東京ジョイポリスでは気前よくお年玉をプレゼント！　その名も「新春お年玉ビンゴ大会'04」!!　ホテル宿泊券、映画ペア鑑賞券、そのほかちょっとうれしい賞品などの、さまざまな「お年玉」をご用意致しました。パスポートを買った方、もしくは館内で3,000円以上ご利用いただいた方ならどなたでも参加可能です。

イベントの開催期間は2004年1月1～4日で14:00受付、16:00から開始となります。皆さまのご参加お待ちしておりまーす。

【1月営業時間変更のお知らせ】
- 1月1日　11:00～21:00
  (最終入場 20:15まで)
- 1月2～5日　10:00～23:30
  (最終入場 22:45まで)
- 1月6日～　10:00～23:00
  (最終入場 22:15まで)

JOYPOLIS SEGA

PRESENT！

セガ様からペアで5組10名様にジョイポリスのパスポートをいただきました。詳しい応募方法は、P72の読者プレゼントコーナーを見てください。

Event

肉……それはたんぱく

http://www.namco.co.jp/tp/

「あけおめことよろ」は、そろそろ死語になったのかのう……まあ、堅苦しいあいさつも何なので、サヴァ！(おフランス語で「こんにちは」)

というわけで、新年のナンジャは「中華まん博覧会」を開催中なんじゃ！　全世界から100種類以上の中華まんじゅうが集結！　日本の牛タンまん(仙台)やヤキソバまん(神戸)をはじめ、カバマントゥ(インド)やボーズ(モンゴル)など、「何かの餡を小麦粉の皮で包み蒸した」食い物が勢ぞろいするんじゃ！　……しかし、神奈川・三崎港の「あんと浪漫」って、どんな中華まんじゅうなんじゃろう？

あ、それと、1月12日の成人の日は、「20歳」にちなんだものを持ってくると、入園無料(もしくはパスポート千円引き)になりお得じゃぞ。


冬はやはり、あったかいおまんじゅうがイチバ～ン！

PRESENT！

ナムコ様にナムコナンジャタウンのパスポートをペアで5組10名様分いただきました。詳しい応募方法は、P72の読者プレゼントのコーナーを見てください。

Event

『エスプガルーダ』スコアトライアル、締め切り迫る！

基板をはじめとした豪華賞品がもらえる『エスプガルーダ』スコアトライアルの募集期間も、残すところ約1カ月。読者の皆さんは参加されているだろうか。

最近のシューティングゲームの中では難度が低めに抑えられている本作だが、スコア稼ぎの奥深さは、既存の名作に勝るとも劣らない。全面クリアで満足せず、スコアを意識したプレイにチャレンジすれば、さらなる面白さが味わえるはずだ。今回のスコアトライアルは、99位以内に入ればキリ番賞をもらえる可能性が出てくるので、気軽に参加してみてほしい。

■集計締め切り
2004年1月31日(当日消印まで有効)

■申請方法
左の応募用紙を拡大コピーし(141%、B5→B4)、必要事項を記入の上、下記のあて先まで送ってください。お店の確認印無きものは無効となりますのでご注意ください。

■あて先
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン アルカディア編集部
「エスプガルーダスコトラ」係

■賞品設定
総合1位：『エスプガルーダ』基板、アゲハイラスト入りサイン色紙、『エスプガルーダ』ポスター
総合2位：㊙プレゼント、タテハイラスト入りサイン色紙、『エスプガルーダ』ポスター
総合3位：㊙プレゼント、ボスキャライラスト入りサイン色紙
キャラ別1位：㊙プレゼント、『エスプガルーダ』ポスター
※総合部門との重複受賞は無し。重複時は次点プレイヤーが繰り上げ受賞となります。
キリ番賞：『エスプガルーダ』ポスター＆カタログセット
※総合順位がゾロ目(11位、22位……99位)の9名様が受賞対象となります。

エスプガルーダ スコアトライアル　申請用紙

スコア(右詰めで記入)
□□□□□□□□

使用キャラ＿＿＿＿＿＿　**ステージ数**＿＿＿＿＿＿

スコアネーム＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

●ゲームセンター記入欄
(必ずお店の責任者の方が記入してください。印が無いと無効になります)

店名＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
住所＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
電話＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
責任者名＿＿＿＿＿＿＿＿　上記スコアを記録したことを証明します　**印**

フリガナ		年齢	性別	血液型
氏名		才	男・女	
生年月日	19　年　月　日	電話番号		
住所	〒　-　都道府県　市区郡			
Eメールアドレス				

※141%で拡大コピーしてお使いください。

Release

ゲーセン横丁　出張かわら版

ケイブ携帯サイト「The シューティング ゲーセン横丁」最新情報！

店長と仮面の新アプリ最速レビュー！ 二〇〇三年度総括 思ひ出対談の巻

ゲー横店長（以下店長）：ご覧ください！　2003年度・ゲーヨコ内アプリダウンロード数ランキングが確定いたしました!!（下段参照）

アルカデ仮面（以下仮面）：おお、第一位に『忍者くん -魔城の冒険-』が！　さすが名作の完全復刻版、新旧問わぬ層に受け入られたようですね。

店長：最新アプリ『忍者くん -阿修羅の章-』も、これに続いてほしいですね〜。でも、私のベストアプリは『ケツイ』なんですよ。傑作のはずが『フィーバロン』にダウンロード数で負け、プログラマーが納得いかんと嘆いていましたし……。

仮面：小生は『エスプレイド』TA大会での、罰ゲームが一番忘れがたいかと。つーかあの罰ゲームコーナー、ゲーヨコから消してくださいよ。

店長：そーいやまだあの罰ゲームコーナー、健在ですよ。ほら、右の大会告知を見ますと……。

仮面：んなッ!?　人が記事の打ち合わせに遅刻したスキに!?　ちょっと店長ーッツ!!（必死）

店長：では皆さま、2004年もゲー横ヨコをよしなに！　あ、罰ゲーム案は絶賛募集中ですよ〜♪（逃）

要体験！　ゲー横2003・ベスト5アプリ！

第一位　忍者くん -魔城の冒険-
第二位　怒首領ブチ
第三位　怒首領蜂大往生
第四位　エスプレイド
第五位　魚ポコ

『魚ポコ2』ケイブ＆アルカディア杯開催！

iモード版に続き、ボーダフォン版も2003年12月1日に配信開始となった『魚ポコ2』。このアプリを使った合同対戦大会が、2004年1月5日12時〜2月10日いっぱいまで開催されるのでぜひ参加してもらいたい。

期間中はランキングが一新され、プレイヤー全員が0勝0敗からスタート。大会終了後には開始前のランキングに戻されるので、古株プレイヤーも安心だ。

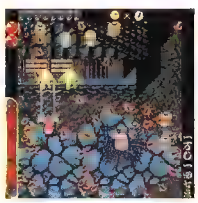
また期間中、曜日ごとに（左表参照）一日5回限定で、ケイブの刺客＆アルカデ仮面が参戦！　この7人中、最上位になれなかったら、アルカデ仮面には罰ゲームが!!　上位を目指しつつ、刺客＆仮面を蹴落とせ!?

月	おネエ系女性社員
火	アプリゲームプログラマ
水	広報
木	アーケードゲームプログラマ
金	ギャル系女性社員
土	アルカデ仮面
日	店長

話題作ラッシュの「ゲーヨコ」でよい新年を！

上記の『魚ポコ2』配信に加え、ボーダフォン版では新アプリ『ぐわんげ』も配信中！　2004年1月中旬には『忍者くん -阿修羅の章-』も登場予定だ。

iモードではすでに『忍者くん -阿修羅の章-』は配信中、さらに現在配信中の505版『ぐわんげ』に加え、504版も2004年1月下旬に登場予定。この機会にぜひ『ぐわんげ』を体験しよう。



アプリの限界を、また一つ塗り替え!?　505版『ぐわんげ』の美麗さにはびっくり!!

また、新顔のEZweb版でも『怒首領蜂』と『魚ポコ』、二つのBREWアプリを配信予定。2003年1月中旬には、『忍者くん -魔城の冒険-』も配信されるぞ。

ケイブ質問コーナー Q&A超弾幕

今回の質問は、話題の新作についてです！

『エスプガルーダ』のキャラボイスは、だれが演じているんですか？　『エスプレイド』みたいに社員さんなんでしょうけど。（兵庫県　美作君）

まぁ、ケイブといえば社員ボイスか……と思いきや、ケイブ側から意外な回答が!?

●アゲハ　男：小泉豊さん　女：松久保維穂さん
●タテハ　女：永山悟久梨さん　男：儀武祐子さん
●セセリ　二宮圭美さん　ほか多数の方が出演

なんと今回は新人声優さんを起用しているとのこと！　ちなみにキャラボイスは、下のパスワードで無料着ボイスとしてゲットできるぞ！

ゲーセン横丁の歩きかた

今月のパスワード：MKEIRLSAKIL
「横丁かわら版」内で無料着メロが！（非会員もOK）

iモード		Vodafone live!	EZweb(au)
メニューリスト		メニューリスト（Vodafone live!）	EZインターネット
ゲーム		ケータイゲーム	トップメニュー
iモードゲーム1	FOMAミニゲーム	ゲームアプリ	遊ぶ・楽しむ
ミニゲーム		ゲームパック	ゲーム
		従量課金	もっと探す ゲーム
			総合

The シューティング ゲーセン横丁

●iモード ………… 月額固定　税別300円
●Vodafone live! … 月額固定　税別300円　または従量制 単価150〜200円でダウンロード可能
●EZweb（auのみ）… 従量制　税込210円

てあたりしだいゲームリスト

2003年12月12日現在

●2003年12月発売予定のタイトル		
BATTLE GEAR 3 Tuned（2003年12月16日）	タイトー	ドライブ
[illegible]	[illegible]	[illegible]
ドンちゃんパズル 花火でドーン！（2003年12月初旬予定）	アルゼ	パズル
[illegible]	[illegible]	[illegible]
GUILTY GEAR XX #RELOAD（2003年12月中旬予定）	アークシステムワークス／サミー	2D対戦格闘
[illegible]	[illegible]	[illegible]
サイクラフトF-ZERO AX MONSTER RIDE（2003年12月予定）	セガ	レース
[illegible]	[illegible]	[illegible]
ee'MALL 2nd avenue（2003年12月予定）	コナミ／コナミマーケティング	デジタルショッピングシミュレーション
[illegible]	[illegible]	[illegible]
Dragon Chronicle（2003年12月予定）	ナムコ	育成対戦
●2004年1月発売予定のタイトル		
SPACEINVADERS／QIX（2004年1月予定）	タイトー	シューティング／アクション
[illegible]	[illegible]	[illegible]
●2004年2月以降発売予定のタイトル（未定含む）		
[illegible]	[illegible]	[illegible]
BATTLEMARINE ARCADE（2004年3月予定）	アルゼ	アクション
OLLIE KING（2004年3月予定）	アミューズメントヴィジョン／セガ	スケートボードレーシングアクション
[illegible]	[illegible]	[illegible]
FORCE FIVE（2004年春予定）	サミー	3D対戦格闘
[illegible]	[illegible]	[illegible]
Hi☆Paiパラダイス2〜温泉へ行こうよ！〜（2004年春予定）	アルゼ	麻雀
[illegible]	[illegible]	[illegible]
HYPER STREET FIGHTERII The Anniversary Edition（2004年予定）	カプコン	2D対戦格闘
[illegible]	[illegible]	[illegible]
ZOIDS ∞ ゾイドインフィニティ（2004年予定）	タイトー	アクション
[illegible]	[illegible]	[illegible]
r.p.m.RED Tuned Car Championship（発売未定）	コナミ／コナミマーケティング	ドライブ
[illegible]	[illegible]	[illegible]
THE IDOL M@STAR（発売未定）	ナムコ	育成・カード
[illegible]	[illegible]	[illegible]
TOKYO COP（発売未定）	ナムコ	カーチェイス
[illegible]	[illegible]	[illegible]
湾岸ミッドナイト MAXI BOOST（仮称）（発売未定）	ナムコ	レースゲーム
[illegible]	[illegible]	[illegible]

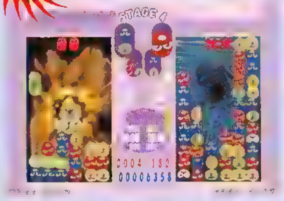
11月1日～11月30日集計分

ARCADIA DATA BASE
アルカディア データベース

ビデオゲームランキング

Pick up!

3位　ぷよぷよフィーバー



今月の初登場第3位は、現在でも多くのファンを持つ『ぷよぷよ』シリーズの最新作『ぷよぷよフィーバー』。新たな要素を盛り込みながらも、だれでも楽しめるゲームシステムは健在。今後のロングランに期待したい。

メーカー　ソニックチーム／セガ
ポイント　136.1

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	サムライスピリッツゼロ<悠紀エンタープライズ／SNKプレイモア>	179.1
2	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ<発売元・バンプレスト 開発元／販売元・カプコン>	174.1
3	ぷよぷよフィーバー<ソニックチーム／セガ>	136.1
4	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS<SNKプレイモア>	128.5
5	激闘プロ野球　水島新司オールスターズ VS プロ野球<セガワウ>	118.4
6	WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style 2003<コナミ／コナミマーケティング>	108.2
7	GUILTY GEAR XX #RELOAD THE MIDNIGHT CARNIVAL<アークシステムワークス／サミー>	100.6
8	ESPGALUDA<ケイブ／AMI>	93.0
9	TETRiS THE GRAND MASTER2 THE ABSOLUTE PLUS<アリカ／彩京>	91.8
10	Virtua Fighter4 Evolution Ver.B<SEGA-AM2／セガ>	88.0
11	上海 万里の長城<サンソフト・サクセス／テクモ>	85.4
12	兎 -野性の闘牌-　山城麻雀編<童／タイトー>	82.9
13	Power Smash 2<ヒットメーカー／セガ>	80.4
14	麻雀ホットギミック インテグラル<彩京>	72.8
15	天地を喰らうII<カプコン>	70.3
16	VIRTUA STRIKER 2002<アミューズメントヴィジョン／セガ>	68.5
17	青春クイズ カラフルハイスクール<ナムコ>	63.5
18	E雀ハイスクール<セイブ開発>	62.7
19	PSYVARIAR2 THE WILL TO FABRICATE<サクセス・スコーネック／タイトー>	62.4
20	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX<発売元：バンプレスト／開発・販売：カプコン>	57.1

※ランキング中のタイトルが赤いものは今年の作品でランキング初登場のタイトル。

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

Pick up!

14位　QUIZ MAGIC ACADEMY



ピックアップタイトルは初登場以来4号連続でランクインの『QUIZ MAGIC ACADEMY』。出回りの少なさがこの順位に甘んじてしまっている要因ともいえるが、だれでも手軽にカードやネットワーク機能を満喫できる。

メーカー　コナミ／コナミマーケティング
ポイント　70.3

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	麻雀格闘倶楽部2 日本プロ麻雀連盟Ver.<コナミ／コナミマーケティング>	184.2
2	太鼓の達人5<ナムコ>	161.4
3	WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2002-2003<ヒットメーカー／セガ>	156.3
4	drummania9thMIX<コナミ／コナミマーケティング>	153.8
5	アヴァロンの鍵<ヒットメーカー／セガ>	144.4
6	頭文字D Arcade Stage Ver.2<ヒットメーカー／セガ>	131.0
7	pop'n music 10<コナミ／コナミマーケティング>	103.2
8	GUITARFREAKS10thMIX<コナミ／コナミマーケティング>	98.1
9	TIME CRISIS 3<ナムコ>	90.5
10	WORLD COMBAT<コナミ／コナミマーケティング>	88.0
11	セガ四人打ち麻雀MJ ネットワーク対戦Ver.<SEGA-AM2／セガ>	85.0
12	CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON "FORCE"<ヒットメーカー／セガ>	80.4
13	BATTLE GEAR 3<タイトー>	72.8
14	QUIZ MAGIC ACADEMY<コナミ／コナミマーケティング>	70.3
15	THE HOUSE OF THE DEAD III<セガワウ／セガ>	68.6
16	スリルドライブ2<コナミ／コナミマーケティング>	62.7
17	TIME CRISIS II<ナムコ>	60.1
18	BATTLE GEAR 2<タイトー>	58.5
19	VIRTUA COP 3<SEGA-AM2／セガ>	57.6
20	beatmania IIDX 9th style<コナミ／コナミマーケティング>	52.5

協力店舗一覧

アドアーズ 渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1～4F	☎03-3496-5856	釧路スガイ・ゲームプルプル	北海道釧路市北大通6-1-2-2	☎0154-22-8670
アドアーズ 町田店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F	☎042-724-1477	ゲームプラザキューティー	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F	☎06-6357-6677
アドアーズ ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F	☎03-3200-0884	新宿スポーツランド中央口店	東京都新宿区新宿3-26-2中央口三平センタービル内	☎03-3352-1637
アドアーズ サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F	☎03-3971-9601	スガイ北24	札幌市北区北23条西4-2-39	☎011-757-8540
アドアーズ 八王子店	東京都八王子市東町11-3 センチュリーステーションビルB1～4F	☎0426-48-1288	電脳遊園地ハリケーン鹿屋店	鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル1F	☎0994-41-4188
アミューズメントランド スペースV1廿日市	広島県廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311	プレイシティキャロット巣鴨店	東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1～B2	☎03-3943-6735
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎03-5330-8595	ミルカトル加納店	和歌山県和歌山市加納319-1	☎073-476-3033

第一回闘劇に参加しましたか？　また、第二回闘劇には参加しようと思いますか？

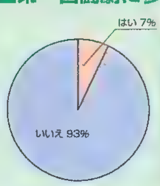
今回の月替わりアンケートは「闘劇」への参加状況だ。

ひとまず、アンケートを送ってくれる読者層という影響も手伝って、前回参加したと回答してきた読者はわずかに7%。ぶっちゃけ、このアンケートは企画倒れなんじゃないかと思いつつも、参加率が少ないってことは、飽和してないという意味でもあり、あえて取り上げてみる必要性を感じた。

こうした理由から、なぜ参加していないのかという点にフォーカスしたいと思う。当然、対戦格闘ゲームを触ったことが無ければ、対象外だということは分かる。ただ、勘違いされたくないのは、「結果的に強いキャラばかりが上位にくるのは想像がつくから」という論調で不参加を決め込むことだ。

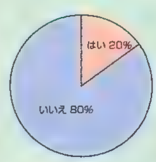
ゲーム大会を勝ち負けなどの結果だけで論じる時代はもう終わっている。参加者がいかにそのゲームをヤリ込み、研究し努力したか。仲間や応援に支えられ勝ち抜けたか。結果的に強いキャラが上位に来たとしても、そこには選手一人ひとりが背負っているドラマがあるはず。そうしたものを闘劇を通して伝えていきたいし、感じる場として皆に参加してもらえたらうれしい。

■第一回闘劇に参加しましたか？



主な理由	
はい	見学だけでも参加したかった、闘劇という全国大会が面白そうだった、腕試しをしたかった、好きなタイトルが種目であった、など。
いいえ	対戦レベルが高いから、開催地が遠い、時間とお金が無い、闘劇を知らなかった、格ゲーは苦手だから、友達がいなかったから、など。

■第二回闘劇に参加しようと思いますか？



主な理由	
はい	結構実力が付いていると思うから、大規模な大会として興味がある、第一回闘劇には行けなかったから、好きなタイトルが種目だから、など。
いいえ	対戦レベルが高い、前回とタイトルがあまり変わらない、自分の力を発揮できるタイトルが無い、開催地が遠い、時間とお金が無い、など。

■闘劇以外の、ゲームセンターやメーカーが開催するゲーム大会に参加した回数の割合

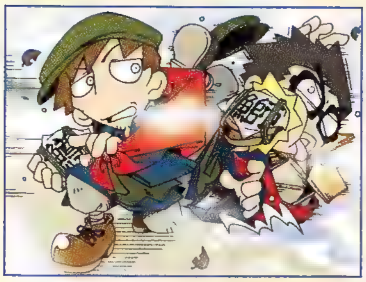
順位	参加回数	割合
1	0回	63%
2	2～5回	18%
3	1回	8%
4	10回以上	6%
5	6～9回	4%

■闘劇地域別、第二回闘劇に参加しようと思う人の割合

順位	闘劇エリア名	割合
1	関東エリア	25%
2	中部エリア	25%
3	東京エリア	15%
4	北海道・東北エリア	15%
5	近畿エリア	10%
6	九州・沖縄エリア	5%
7	中国・四国エリア	5%

日本縦断 ゲームセンターマップ

新年一発目の「ゲセマプ隊」は、富山の薬売りでおなじみの富山県富山市にオジャマしました。『闘劇2004』予選店舗を取材した今号を持って、富山ゲーセンへGOです！



ARCADIA ゲセマプ隊が全国のゲームセンターを紹介！今年もたくさんの地域を巡る予定なので、応援ヨロシク！

今回の取材地

富山県「富山市」



情報提供：やづきゆらねさん
イラスト：斉藤コーキ
※記事中のデータは、取材を行なった11月下旬の内容によるものです。

富山市内



改造筐体多し!

ゲームインさんしょう駅前店

●富山県富山市桜町1-3-1
☎076-442-0533
●営業時間：10:00～24:00

隊員「シューティングゲームには連射装置と大型スピーカーが付いていて、スコアラーが安心して遊ぶことができる環境ですね」
隊長「ビデオゲームも軒並みステレオ仕様だし、音へのこだわりは本物だね。店長の趣味の『スポーン』四人対戦筐体&『キャプテンコマンドー』四人同時台&『パニッシャー』ってな3連地獄はしばらく置いとくとか、通いてえ～！」
隊員「富山駅前から近いんで気軽に遊びに来られますし、隊長は東京から毎日通ってくださいな！」
隊長「んな無茶な……。だけど格闘ゲームも映像をモニターに出しているから客へのアピールもバッチリできるし……どうしよう？」

JR富山駅南口徒歩一分。プライズ、プリクラが充実しているお店です。2階もビデオ、音楽ゲームなど100台以上設置してます。富山に来たらぜひご来店ください。



スーパー「ユニー」のビルに入っているゲーセン。路面電車が往来する街並みに調和した外観といえるだろう。



人気台の対戦プレイヤーは夜中まで途絶えることが無い。筐体上部の外部モニターなどスタッフの創意工夫が光る。



音楽ゲームには椅子があるので長時間遊ぶのにも向いているぞ！



http://www.gamein-sanshou.jp/annai_ekimae.html

兵士よ、多人数プレイゲームに集え

ゲームインさんしょう掛尾店

●富山県富山市掛尾町405
☎076-421-7533
●営業時間：10:00～24:00

隊長「2階は隠し部屋っぽい雰囲気がイイネ！　まさか『ペンギンブラザーズ』が遊べるとは思わなかった。マニアックなセレクションだ～」
隊員「1階の人気機種は『ワールドコンバット』です。外観はカッコイイし、大人数でプレイ可能な大型筐体が多いのでみんなでワイワイできますね」

2階ビデオコーナーは、レトロゲームや名作を数多く取りそろえております。平日100円2プレイ台も設置してありますので、落ち着いてゲームをプレイしたい人に最適の環境です。1階にはプリクラやプライズマシーンが置いてありますので、お友達やご家族連れ立ってぜひお越しください！



国道沿いにあるので見付けやすい。近所に鱒寿司が食べられるお店も！



音ゲーは少なめだけど、大型筐体コーナーは、かなりのラインナップだ。

http://www.gamein-sanshou.jp/annai_kakeo.html

アダルトな雰囲気の老舗ゲームセンター

ハローワールド

●富山県富山市新庄銀座180
☎（長期工事中のため不通）
●営業時間：8:00～24:00

隊長「音楽ゲームが一通りそろっていて、1プレイ100円なのがリーズナブルだね。店長さんがいかにも業界歴長そうなので緊張半分、親しみやすさ半分って感じだ！」
隊員「メダルでは『モンスターゲートオンライン』などが人気のようです」
隊長「ネット対応のゲームもたくさんあり、このような老舗のゲーセンでも確実にネットワーク化が進んでいる事実を、ヒシヒシと感じますね」

富山の老舗はハローワールドにぜひご来店ください。営業開始時間が8:00と早いので、何かと便利なこともあると思います。



年季の入った看板だが、中に入ってみると最新ゲーム各種が並んでいる。



老若男女に人気なのが『麻雀格闘倶楽部2』。淡々と打ち続ける雀士たちの背中が渋い。



隊員紹介　サクタロウ隊長：猟犬並みの嗅覚で旅先のゲーセンを探り当てる腕利き探検家。いつかは温泉宿のゲームコーナーもチェックしたるで！



隊員紹介　&ぅ隊員：ゲセマプ新人隊員。根っからの魚好きなので、富山のときと（新鮮）な魚を食べられて幸せのまっただ中とか。

アイコン情報　格 格闘ゲームが盛んな店　音 音楽ゲームが盛んな店　シュ シューターが集まる店　メ メダルゲームが多い店　安 全般的に料金設定が安い店　レ レトロゲームが充実している店　プ プライズが充実している店　A アルカディアクーポン加盟店

レトロゲームと開放感のある空間

ゲームイン さんしょう新庄店

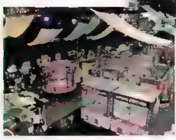
格 レ

●富山県富山市荒川3-1-6
☎076-421-6533
●営業時間：10:00〜24:00

隊長「2階はレトロゲームが多いんだけど、この時期に『マイケルジャクソンムーンウォーカー』を動かすなど、マニアックな小ネタを挟むのが好きらしいな」
隊員「レゲーが好きな人にはたまらんでしょう。曜日によってメダルのサービス内容が変わるのがフレッシュです」
隊長「プライズ、メダルもいい感じに揃っているので家族連れにもオススメだぜ」

新作からマニアックな旧作まで幅広く取りそろえております。ビデオゲームのほかにもメダルやプライズなども充実しています。


こちらの店も含め、富山ゲーセンは軒先にこだわったゲーセンばかり。一見の価値ありだ。


倉庫を改造したというメタリックな店内は、吹き抜け風の構造で抜群の解放感。



http://www.gamein-sanshou.jp/annai_shinjou.html

闘劇2004予選店舗の空気に触れるべし！

セガワールド豊田

格 メ 安

●富山県富山市豊田町1-12-22
☎076-444-9333
●営業時間：10:00〜24:00

隊長「外部モニターに出力されていると『頭文字D Arcade Stage Ver.2』はボルテージが上がるな！　ビデオゲームの対戦コーナーは広々としてて良好だけど、メダル機は少なめかな〜」
隊員「あ、それならばヤングアダルトをメインターゲットにしたセガワールド富山中央店がオススメだそうです。こっちはメダル機の品ぞろえも良好です」

当店では、『頭文字D Arcade Stage Ver.2』、『MJ』を始め各種ビデオ・体感ゲームのイベントを毎月開催しております！　まだまだこれからも新イベントを予定しているので、皆さまぜひご期待ください！　もちろんプライズやメダルゲームも多数あります！　どうぞご来店ください！


『頭文字D』はランキングバトルも開いているぞ。


『Zガンダム』などの対戦会イベントも開催中だ！


ソニックの看板が眩しいセガワールド豊田。1階がプライズとビデオ、2階がメダルコーナーとなっている。



http://www.sega-am.jp/seek2/database.cgi?cmd=dp&DataNum=3141070

落ち着いて遊べる大人の隠れ家

プレーランドカケオ

格 メ 音

●富山県富山市上袋732-2
☎076-424-7543
●営業時間：8:30〜24:00

隊長「ビデオゲームもメダルも多く、皆さん黙々とプレイしているね。ほかの人のことは気にせずゆったりと遊べる環境だ」
隊員「メダルゲームは特に大人気だそうですよ。さらに大型、音ゲーともに1プレイ100円なので、社会人のお小遣いも節約できそうです（笑）」

社会人のお客様がメインで、連日熱く盛り上がっており気軽に楽しめるお店です。新機種導入やアップグレードもどんどんしていく予定ですので、お気軽に立ち寄ってくださいね。


制服を着た学生さんは、残念ながら入場禁止。それだけに、大人の憩い場であるようだ。


メダルコーナーのみならず、ビデオ、大型、音ゲーコーナーも充実しているぞ。



駐大な郊外型ゲーセン。大型筐体やるならコチラ！

トヤマレジャーランド呉羽店

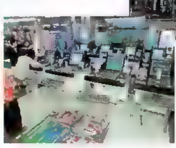
格 音 レ

●富山県富山市高木字貝塚2054
☎076-434-5336
●営業時間：年中無休

隊員「ビリヤードからカラオケルームまであるビッグな郊外店ですね」
隊長「うむ、ここなら大型機からビデオゲームまで、大抵の新作が入荷するという安心感があるな。お客は学生さんが多いね」
隊員「『斑鳩』100円2プレイ残機5などサービス台も見逃せないです」

さまざまなジャンルのゲームがバランスよくそろっていますので、幅広い層のお客様にお楽しみいただけます。コアユーザーから家族連れのお客様まで、スタッフ一同心からのご来店をお待ちいたしております。


大型駐車場完備のレジャーランド。駅から距離があるので、車があると便利。


敷地面積を活かして、『WCCF』などの大型筐体が多い。



http://www.leisureland.jp/tenpo/

全国民必見！　うどん屋をゲーセンに大改造！

アミューズメントアズプレス

格

●富山県富山市大島1-24
☎0764-23-2890
●営業時間：10:00〜24:00

隊長「ここは……店を見た瞬間に爆笑してしまったね！　いい意味でアヤシイ！」
隊員「瓦屋根に"ゲームセンター"と掲げられたミスマッチは最高ですね！　うどん屋を改装して作ったらしいですよ」
隊長「中もカオスだな〜、入り組んでいるけど意外と広いし。また、毎週開催されている"富山最強決定戦"の大会には富山中から人が集まるらしいね。とにかく、いっぺん来てみなってココ！　一押し！」
隊員「格闘ゲームの対戦環境は良好だし、ここに来なければ、富山は語れないですね」

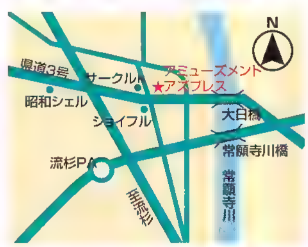
店外、店内ともに「すごい」お店で第一回闘劇『ギルティギアXX ♯RELOAD』の予選会場にもなりました。週末には富山市内の格闘ゲームのトッププレイヤーが集まり、大会などを開き、県外から遠征も来ますので盛り上がっています。一度来店してみてはいかがですか？


目を疑う光景だがこれは紛れもなくゲーセンです（笑）！


対戦コーナーはバッチリ整備されている。大会も多いぞ！


部屋数がやたらと多く、内装もどこか不思議でちょっとしたテーマパーク気分。


ハリソン・フォード似の店長さんと店内で熱く語り合うべし！



http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=azpress



「ゲームセンターマップ」では、未踏破地域の情報を切実にお待ちしております。特に、四国地方全域、九州地方の「佐賀」、「長崎」、「大分」、「宮崎」、そして沖縄のゲーセン情報は一店舗でもいいので、教えてくださいませ！　宛先は、アルカディア編集部「ゲームセンターマップ」係まで。メールは　location@arcadiamagazine.com

ARCADIA PRESENT
アルカディア読者プレゼント

締め切り
2004年1月23日(金)
当日消印有効

本誌綴え付けのアンケート用紙に必要事項を記入の上、希望するプレゼントのナンバーを書いて書って二応募ください。同一のプレゼントに応募者が多数いた場合は抽選の上当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって換えさえていただきます。※商品の発送は、締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承ください。

バンダイ様ご提供
A



バンダイ様よりプレイステーション2版「機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズ」を にプレゼント！

セガ様ご提供
F



セガ様よりMEGUMIクオカードを 、新世紀エヴァンゲリオン添い寝シーツエヴァを 、頭文字D バケットシート携帯スタンド Ver.2を ジョイポリスパスポートを にプレゼントします！

D



C



E



B



Bee SHINSAIBASHI様よりBeeオリジナルダーツを にプレゼント！

Bee SHINSAIBASHI様ご提供

コナミメディア様ご提供
I



コナミメディア様より新堂 敦士「祈望」販促用ポップを にプレゼント！

J



コナミ様より「beatmania II DX」バッジを にプレゼントします！

コナミ様ご提供

H



「GUILTY GEAR XX #RELOAD」KOREAN VERSION オリジナルサウンドトラック

ティームエンタテインメント様より「GUILTY GEAR XX #RELOAD」KOREAN VERSION オリジナルサウンドトラックを にプレゼント！

ティームエンタテインメント様ご提供

ソル・インターナショナル様ご提供



G

ソル・インターナショナル様より月姫ぬいぐるみコレクション第三夜を にプレゼント！

アルゼ様ご提供

アルゼ様より「Hi☆Pai パラダイス」ピンバッジ、ドンちゃん ぬいぐるみ バージョン2&リールシンボル 携帯アンテナアクセサリーを にプレゼント！

P



Q

サミー様ご提供
O



サミー様より「GUILTY GEAR ISUKA」販促用ポスターを にプレゼントします！

アミューズメントヴィジョン様ご提供

アミューズメントヴィジョン様よりAX専用スペシャルマシン「エルドラード」データ入り「F-ZERO AX」ライセンスカードを にプレゼント！

N



バンプレスト様ご提供

バンプレスト様よりドラゴンボールZ 振動フィギュア～スーパーサイヤ人覚醒～、円谷ヒーローシリーズ アンドロメロス ポリストーンフィギュア、仮面ライダーファイズ バトルファイズフィギュアを にプレゼント！

K



L

M



セルピュータ様ご提供
X



セルピュータ様より「STREET FIGHTER Tribute Album」を にプレゼント！

V



エンターブレインより機動戦士ガンダム公式設定集アナハイム・ジャーナルU.C.0083-0099を にプレゼントします！

エンターブレイン提供

ナムコ様ご提供
U



ナムコ様よりナンジャタウンパスポートを にプレゼント！

Y



アドアーズ様よりゲームの日カレンダーを にプレゼントします！

ゲームの日実行委員会様ご提供

W



タイトー様より「バトルギア3」店頭用プロモーションDVDを にプレゼント！

タイトー様ご提供

コスパ様ご提供
T



R



S

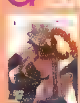


コスパ様よりストリートファイター15周年記念キャップ、ストリートファイター春麗Tシャツ(KHAKI Mサイズ)、ストリートファイターコマンド入力Tシャツ(WHITE Mサイズ)を に プレゼント！

編集部提供

編集部より「WCCF 2001-2002」選手の直筆サイン入りカードを 、アルカディア特製QUOカードを 、ゲームボーイアドバンスSPを 、ニンテンドーゲームキューブを 、そしてB全判折り目なし「WCCF 2002-2003」カードカタログポスターを にプレゼント！

a



Z WCCF 2001-2002



※①ファヴァッリ、②パヌッチ、③トンマージ(BEレア)です。プレゼント番号と欲しいカードの数字をご記入ください。

e



d



b




WEEKLY
ファミ通
1/9・16合併号
好評発売中
特別定価350円
新春特集 ゆく年くる年
バイオハザード アウトブレイク
徹底攻略
機動戦士Zガンダム
エゥーゴvs.ティターンズ
フロントミッション フォース
バテン・カイトス
終わらない翼と失われた海
ソニック ヒーローズ
武刃街 BUJINGAI
特別付録 攻略小冊子
© 2004 SUSUMU MATSUSHITA


特集『FF』新作群の特報をキャッチ!!
ファイナルファンタジーXII
ファイナルファンタジーX-2
インターナショナル+ラストミッション
ファイナルファンタジーVII
アドベントチルドレン
イチオシ攻略
フロントミッション フォース
機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズ
バイオハザード アウトブレイク ほか
FINAL FANTASY XII
ファミ通PS2!
プレイステーション2
©SQUARE ENIX CO., LTD All Rights Reserved.
2004年
1月9・23日合併号
好評発売中
特別定価
580円


ファミ通キューブ+アドバンス
2月号
絶賛発売中!!
特別定価650円
10大付録!!!!


日本で唯一のXbox専門誌
ファミ通Xbox
2月号は特別定価630円
毎月30日発売
NINJA GAIDEN
DEAD OR ALIVE Online
O・TO・GI
DEAD OR ALIVE Online 2大付録!
① 卓上カレンダー
② Xbox ドレスアップシート Vol.3 かすみ
2004年2月号 好評発売中!!


120分! ゲーム番組
ギッシリのDVDビデオ
マガジン!!
今月も充実のラインナップ
ワールドサッカー
ウイニングイレブン7
モンスターハンター
メタルギア ソリッド
ザ・ツインスネークス
真・三國無双3 猛将伝
零〜紅い蝶〜
ファイナルファンタジーXI
ジラートの幻影
ほか収録タイトル多数!!
定価 980円(税込)
ファイナルファンタジーXII
ファミ通Wave! DVD
2月号
毎月30日
発売!!
大好評発売中!
DVD VIDEO
©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved


ファミ通の攻略本!!
FINAL FANTASY XI ジラートの幻影
公式ガイド for EXPERT
ヴァナ・ディール研究白書
A5判/本体1500円
プレイステーション2
サイレン
公式ガイドブック
好評発売中/A5判/本体1200円
プレイステーション2
マクロス
コンプリートガイド
好評発売中/A5判/本体1100円
プレイステーション2 ゲームキューブ
天外魔境II MANJI MARU
公式完全攻略絵巻
本体1400円
ファミ通の攻略本最新情報は
http://www.enterbrain.co.jp/kouryaku/

教官のしごきに耐えられるか!?

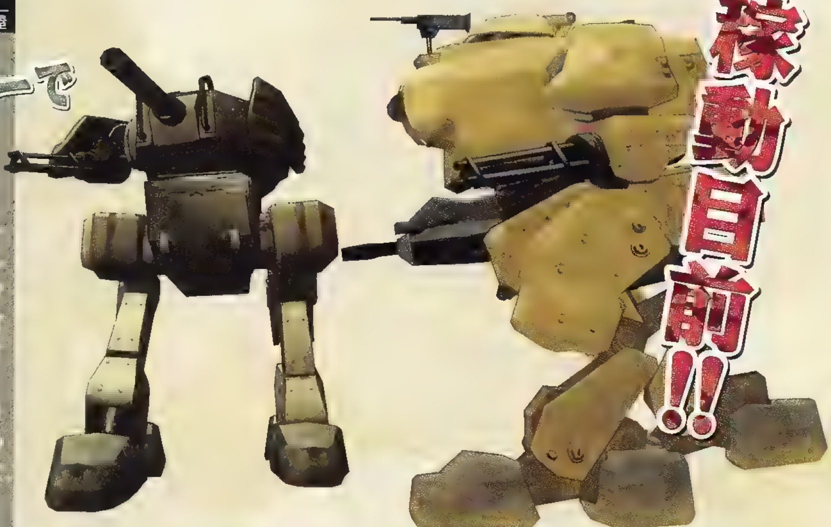
WAR/TRAN TROOPERS™

Produced by SHIGENOBU MATSUYAMA

ウォートラン・トルーパーズ	
■メーカー	コナミ/コナミマーケティング
■ジャンル	ガンシューティング
■操作方法	ガンコントローラー
■発 売 日	2004年1月発売予定
■使用基板	――

Text：閃屋

稼動目前!!



e-AMUSEMENT対応ガンシューでリアルタイムの全国トップ争い

ド迫力の大画面で購入期間に[illegible]分を楽しめる『ウォートラン・トルーパーズ』の発売日が迫ってきた。先月お伝えしたとおり、本作はガンシュー初のe-AMUSEMENT対応タイトルで、エントリーカードを使用し、コナミサーバーを介した成績の記録・呼び出し、アイテムを次のプレイに継続するといったことも可能になっている。

プレイヤーは、[illegible]の[illegible]コマンド"ウォートラン"の参加者となって、教官たちにしごかれながら一人前の兵士へと成長していくのだ。ボスとして立ちはだかる教官に、一矢を報いるつもりでぶち当たれ！

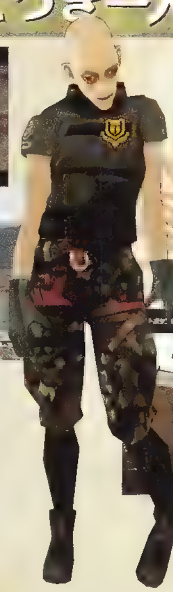
1ステージにつき一人の教官が待っている

"ウォートラン"の中でも普通科に当たるトルーパーズは、歩兵部隊の戦闘訓練を受ける。訓練は基本的に「教官チーム」対「訓練生チーム」のスタイルが取られる。これが序盤の訓練を担当する教官たちだ。気をひきしめてかかれ！

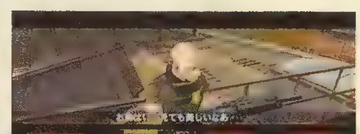


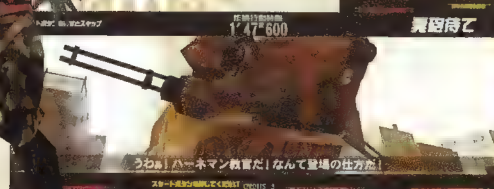
ブッチョ教官





ハーネマン教官





ちょいと危険な香りがするハーネマン教官だが……教官、もしかして武器フェチ？　意外にも敏捷にプレイヤーに襲いかかる、肉体派でもあるのだ。



オデッサ教官



オデッサ教官っていい女……、なぁど不届きな考えを抱いた貴様！　甘く見ていると、建物の中に隠れても、つけ回されて容赦なく機銃掃射を浴びせられるぞ!!



そのほかの教官もCheck it up!!



クーパー教官

ポー教官

ターナー教官

GAME START



行くぞ！遅れるなヒヨッコども!!

演習の流れ

テリー教官

今回は俺が引率を勤める。いいか、ここでは初プレイから演習を進めていく一連の流れを説明するぞ。一度しか言わないからそのつもりでよーく聞け、ヒヨッコども!! "ウォートラン"を単なる戦争ごっこだとなめてかかる奴は、ケガするぞ!!

お金を入れてエントリーカードを挿入だ

貴様たちのために四つの銃型コントローラーが用意されている。コイン投入口にコインを、エントリーカード使用する場合は、自分がプレイする番号の挿入口に挿入しろ。

画面を狙うときは、銃の台座の手前から正しい姿勢で狙うんだぞ！



銃座の前に身を乗り出して銃口を画面に近付け過ぎると、正確に狙えないので注意。

自分のニックネームを最初に決めろ



仲間にどう呼ばれたいか、自分のニックネームを決定するのだ。慎重に決めろ。後悔しても知らんぞ！

ブリーフィングは、よーく聞け！

これから始まるミッションのタイトルが表示され、その後は、ミッションごとに指導を受け持つ担当教官が登場する。ビシッとしろ！





ブリーフィングの内容をしっかり聞け。ファーストミッションでは、倉庫に格納された訓練機を撃破するのが目的だ。モタモタするなよ！

STAGE 1
地獄の始業ベル！ 訓練機鎮圧作戦！

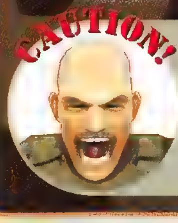


地獄へようこそ諸君。最初のステージは敵が少ないので、ここで一通りの操作に慣れておけ。銃を構える際、銃底のボタンを肩に当てると画面内に照準が現れ、遠方が狙撃しやすくなるぞ。そして銃口を画面外に向けると、弾の補充と同時に盾を構えるので、危険を感じたら即盾を使っていくことだ。忘れるな！

BOSS登場



倉庫に入ると巨大な訓練機が容赦なく発砲してくる。武器と盾を使い、うまく倒せば演習はクリアとなる。



CAUTION!

BOSSを倒さなければ先へ進めないぞ！

初めての授業は、俺がお前らの引率をした。しかしこの先は、教官のケツにくっついていく訳じゃない。いつまでも甘ったれるな、この先はBOSSとして、独自の戦法を身に付けた教官が相手をするぞ。歴戦の猛者たる教官を倒してこそ、ヒヨッコはニワトリに育っていくんだ！

ステージクリア

お待ちかねの時間だ。クリアした中で最も成績が優秀だった者に、リーダーボーナスとして報償を授与する。リーダー選出はステージごとに行なわれるので、なりそびれた者は次で高い成績を出せるよう努力しろ！　期待してるぞ。



成績が優秀だった者は、ボーナスだけでなく仲間から敬礼される。リーダーにならないと、この快感は味わえない。



腕前を上げていくと増えていく、さまざまな種類の勲章から、プレイヤーの戦歴がうかがえる。



STAGEという項目に並ぶ勲章は、クリア成功の証だろうか。最下段のSPECIALがミステリアスだ。

次のミッションへ進め！

道中で多くの敵を倒し、ボス戦で教官を倒してリーダーが決まると、また次の授業が始まる。ゲームは、基本的にこの流れの繰り返しで進んでいく。仲間との連係プレイは欠かせないが、リーダーの座の奪い合いが、血を熱くさせてくれるぞ！

特別演習

予定通りに演習をこなしていても、予期せぬタイミングでプログラムに無い特別演習が発生することがある!! スクランブルにビビってちゃあ勤まらないぞ。こんなときは、落ち着いて教官の指示に従うべし。



「いきなり実弾が降り注ぐ恐怖なんて、聞いてないです教官!!」
「ぐずぐず言うな！　人生いつでも臨戦態勢で生きよということだ！」

ウォートランは武器がいっぱい!!
武装予備知識



スムーズに武器チェンジを行なおう

ゲーム内で武器のアイテムパネルを撃って回収すると、武器チェンジが可能になる。操作方法は右の通りで、銃型コントローラーのボタンを押したままトリガーを引いて変更、ボタンを離したところで決定する。

ゲームの進行中に素早い武器チェンジが行なえるよう、操作を頭にたたき込み、実践で体に覚え込ませよう。

武器チェンジ操作

銃型コントローラーのボタンと、トリガーで行なう。

①ボタンを押し続けると、取得した武器が選択可能になる
②押しながらトリガーを引くと武器が切り替わる
③ボタンを離して決定

敵に応じて使い分けよう

『ウォートラン・トルーパーズ』では、敵にダメージを与える武器アイテムのほかに、純粋な攻撃用途とは異なる使用方法のアイテムも多数登場するようだ。これにより、場の状況や、敵の種類に合わせたアイテム選びが求められることは間違い無いだろう。正しい選択をすれば戦局を有利な方向に導けるが、選択を誤ると、不利な状況が起こることもあると思われる。

武器アイテム

破壊に徹するマーダーマシン

ROCKET01 LAUNCHER / ROCKET02 LAUNCHER / HAND GRENADE / HOMING01 MISSILE / HOMING02 MISSILE

標的を検知して追尾する、ホーミングミサイルを使用できる。これは、実世界では熱を帯びた航空機や戦車などの発する赤外放熱に誘導されるので、ゲーム内ではロボットにその効果を期待したい。また、ロケット弾の高い威力と爆風には、期待がかかるところだ。

闇の世界に暗躍する狙撃手系

SNIPER / SILENCER

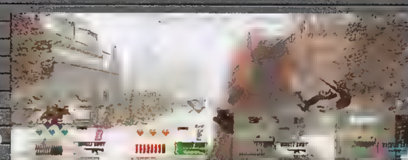
狙撃に徹したい人には外せない武器、それがスナイパーライフル。今作の銃型コントローラーは、銃底を肩に当ててボタンを押し、のぞき込むと画面に照準が現れるが、この際スナイパーライフルの場合は丸いスコープサイトが現れ、遠方の敵を狙撃できるようだ。

爽快に攻め込む青空特攻野郎

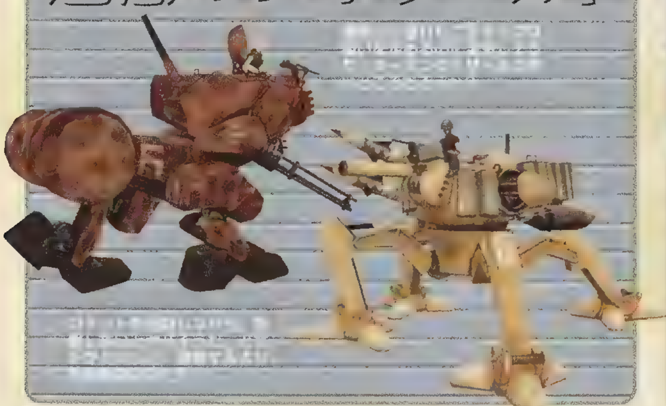
3 BURST / MACHINE GUN / SUB MACHINE GUN / FULL AUTO / SHOT GUN / SHOT GUN FULL AUTO

ガンシューでは定番ともいえる顔ぶれの武器が本作にも登場する。敵兵がめくるめく攻め込んで来る多勢に無勢の場面では、連射機能を持つマシンガン系を使用したい。連射といっても、3点バーストは一回トリガーを引くと弾が三発だけ発射されるタイプなので、弾の無駄使いを心配しなくて済む。

また、ここ最近のガンシューにおなじみの、ショットガンも用意されている。ショットガンは、連射機構を持つものも存在するようだ。



貴様もこっち側へ来ないか!?
魅惑のロボワールド



粋な男にお似合いの特殊なアレコレ

FLARE BOMB / SMOKE BOMB / STUN GRENADE

ガンシューであまり見掛けない武器も華麗に使いこなせば、ヒヨッコを脱出できるはず。フレアボムとは照明弾のこと。夜間に目標を視認できない場合にこれで照らす、という使い方が一般的。スタングレネードとは、爆発音や光で敵兵を一時的に無力化する手榴弾。使うと敵が倒れたり固まったりするのだろうか? また、スモークボムで煙幕を貼ると[illegible]忍法のように姿を消せるというわけではなさそうだが、果たして!?

武器以外のアイテム

GAS MASK / REPAIR / LIFE UP

遠慮するあまりお見合いして、取り逃すことのないように！

ゲー事典 来年に入れば「ウォートラン・トルーパーズ」がゲームセンターに姿を現してくるだろう。e-AMUSEMENTで広がる新しいガンシューワールドを体験しよう。今後は、各ステージの攻略も予定しているので、友達と小隊を組んで、ぜひ「ウォートラン・トルーパーズ」の世界へ足を踏み入れてほしい。俺とお前の合言葉は、「Sir, Yes, Sir!!」ってことでひとつ。

ハートアタックモードを徹底攻略！

SEGA PRESENTS OutRun2™

Ferrari
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

ついに全国のゲームセンターで稼働し始めた『アウトラン2』。今月は、ハートアタックモードのステージ3&4の攻略を中心にお届け。スペシャルリクエストの発生条件も大公開！

Text：キャサ夫

※攻略データは編集部調べによるものです。

OutRun2
■メーカー：SEGA-AM2／セガ
■ジャンル：ドライブ
■操作方法：ハンドル＋ペダル×2＋ギア
■発 売 日：2003年12月中旬（稼働中）
■使用基板：Chihiro™



Impression インプレッション

フェラーリに乗って走る"そう快感"を十二分に感じさせてくれる本作は、純粋にプレイしていて気持ちがいい。最近のドライブゲームに比べると、全体的な難度も低めなので、「ドライブゲームは苦手！」という人も一度はプレイしてみて！

スペシャルリクエストの発生条件を一挙大公開！



各リクエストで高ランクを出し、特定の条件を満たそう。



ランクが高いほど、より高度なリクエストに挑戦できる！

ハートアタックモードの各リクエストで評価されたときのランクが高いと、「スペシャルリクエスト」に挑戦できることは前号で紹介した通り。この「スペシャルリクエスト」の詳しい発生条件をまとめたものが下の表だ。

表を見てもらえば分かると思うが、「スペシャルリクエスト」の種類には、さらに高いレベルの「スペシャルリクエスト2」、「スペシャルリクエスト3」なるものも存在する。発生させるための条件や、リクエストの内容は厳しいものとなるが、ハイスコアを狙いたい人はぜひともトライしてみよう！

各種スペシャルリクエスト発生条件

ステージ数	リクエストの種類	条　件
ステージ3	スペシャルリクエスト	ステージ2の各リクエストのランクが「B」以上だった場合に発生
ステージ4	スペシャルリクエスト	ステージ3の各リクエストのランクが「B～A」だった場合に発生
	スペシャルリクエスト2	ステージ3の各リクエストのランクが「AA」以上だった場合に発生
ステージ5	スペシャルリクエスト	ステージ4の各リクエストのランクが「A」だった場合に発生
	スペシャルリクエスト2	ステージ4のトータルランクが「AA」以上、かつステージ4で「スペシャルリクエスト1 or 3」に入れなかった場合に発生。
	スペシャルリクエスト3	ステージ1～4のトータルランクがすべて「AA」以上だった場合、もしくはステージ1～4で一度もクラッシュしなかった場合に発生。

ドリフトレッスン 後編

前号で紹介したブレーキドリフトは、基本中の基本となるテクニック。今回は、中級者以上に推奨する「ギアドリフト」を解説しよう。

キツいヘアピンやS字コーナーのような、シビアな操作とライン取りが求められる場面では、ブレーキドリフトよりもギアドリフトをオススメしたい。ギアドリフトとは、5速or6速で走行している際にギアを1速分シフトダウンして減速し、すぐにシフトアップするというテクニック。シフトダウンで10キロくらい減速したことがきっかけとなって、マシンの後輪を滑らせることができるのだ。

ブレーキドリフトに比べ、ギアドリフトはドリフト時のレスポンスが良く、素早いコーナリングが可能。また、ギアドリフトの方がドリフト中のスピードが落ちにくいのも特徴だ。ブレーキドリフトとは違い、ブレーキ操作は必要無く、アクセルは踏みっぱなしでOK。ギアだけに集中して操作できるという点も、特徴の一つといえるだろう。



① シフトダウン→アップと素早く操作する

ハンドルをコーナーの方向に切った状態でギア操作を行なうのが理想。シフトダウンしている時間はほんの一瞬。すぐにシフトアップしよう。



② マシンの向きをコーナーに合わせる

ブレーキドリフトと同様の操作だが、ブレーキドリフトよりもマシンの向きが変わるスピードが早いので、注意しておくこと。



③ カウンターステアを当てる

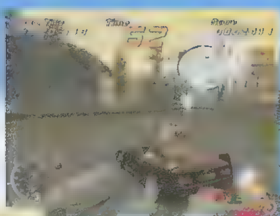
コーナーから立ち上がってストレート部分に入ったら、カウンターステアをしっかりと当ててマシンを立て直していこう。

『アウトラン2』オフィシャルHP　http://www.SEGA-AM2.co.jp/outrun2/

キツいヘアピンはギアドリフトでクリア！

難しいポイントは、緩い左→キツい右と流れる中盤のS字コーナー部分。まずはここに注意しよう。そのほかにはヘアピンコーナーが三つある。後半にある二つはキツめなので、しっかりとマシンをドリフトさせてコーナリングすること。目標ラップタイムは54秒フラットだ。

1
「ドリフトして！」のリクエスト部分。ここは最初の左を軽いドリフトで抜け、その後マシンを一気に右へ向けてコーナリング。タイミングが遅いとコースアウトする恐れがあるぞ。





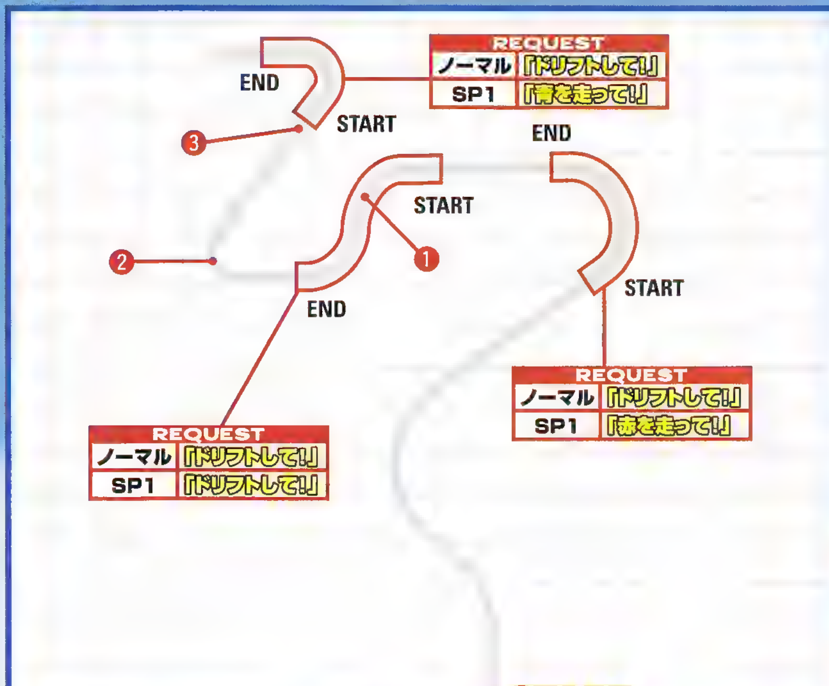
2
S字コーナー脱出時にしっかりとマシンの状態を立て直しておかないと、ここのヘアピンへの進入が難しいので注意。早めにドリフトを仕掛けよう。

3
最終コーナーはキツいヘアピンであるため、進入時に早めにギアドリフトをして、マシンを一気に横を向かせること。アウト側に敷かれたラインを意識し過ぎないように注意。



Castle Wall (キャッスルウォール)

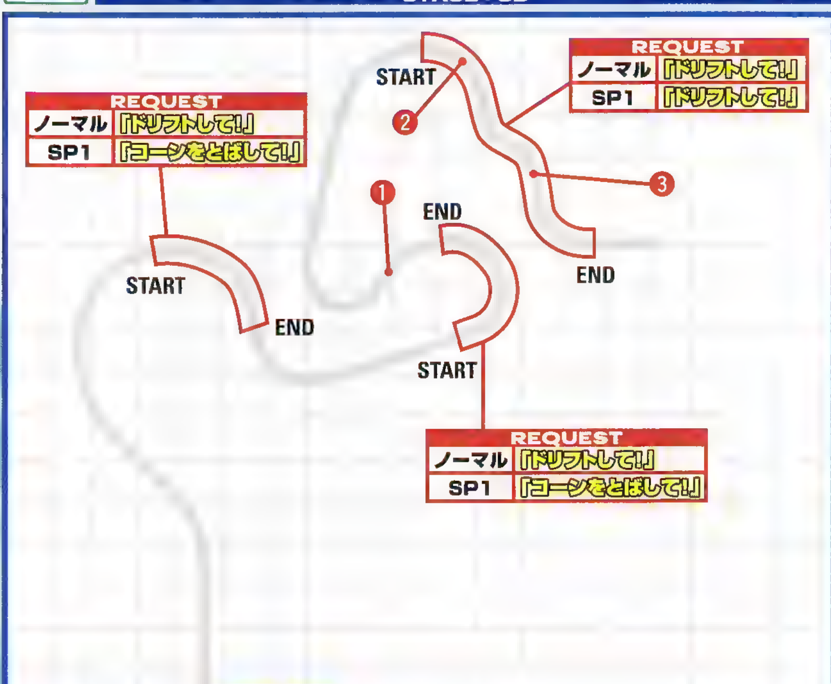
STAGE：3A



※攻略記事は「スペシャルリクエスト」の場合のもの。

Coniferous Forest (コニフェラス フォレスト)

STAGE：3B



※攻略記事は「スペシャルリクエスト」の場合のもの。

コースレイアウトを覚えることが大切！

コースの両脇にガードレールがあるため、コースアウトはクラッシュを意味する。前半の複合コーナー、中盤の連続ドリフトポイント、後半の小さいS字コーナーなど終始難しいコーナーが待ち受けているので、コースレイアウトをしっかり覚え、華麗かつ速く走れるように練習しよう！

1
緩い左コーナーから右ヘアピンへ差し掛かる場面。ここへはドリフトした状態で進入するため、その勢いを利用して早めに切り返そう。ただし、切り返すタイミングが早過ぎると右の壁に接触するので注意。





2
緩めの長い右コーナーをドリフトでクリアする場面。この先には小さいS字コーナーが連続するので、早めの切り返しを心掛けよう。また、マシンを派手に横に向かせるのは控えること。

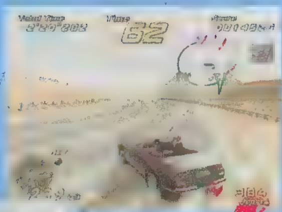


3
連続する小さいS字コーナーの中で、最も難しいポイント。次の右コーナーがキツいため、写真の位置でマシンを切り返す準備をしよう。安全にいくなら、スピードを抑えて走るのも○。

OutRun事典 コースマップ中の表記について：78〜81ページに掲載しているコースマップ中のリクエストの種類は、ノーマル……「ノーマルリクエスト」 SP1……「スペシャルリクエスト」 SP2……「スペシャルリクエスト2」を意味している。また、リクエスト区間がリクエストの種類によって多少異なる場合があることもご了承いただきたい。

果て無き砂漠を駆け抜けろ！

オアシスを横目に軽快に走る前半は、特に難しくないだろう。問題は中盤にあるS字コーナー。レイアウトは左→右にキュッキュッと少し折れている感じなのだが、ここの進入とライン取りが難しい。少しでもタイミングを誤ると、コースアウトしてクラッシュしてしまうので気を付けよう。



❶ 第2リクエストが出題される左ヘアピンコーナー。ヘアピン自体はギアドリフトで簡単にクリアできるのだが、出口付近に起伏があるため、マシンの制御が難しくなっている。要注意！



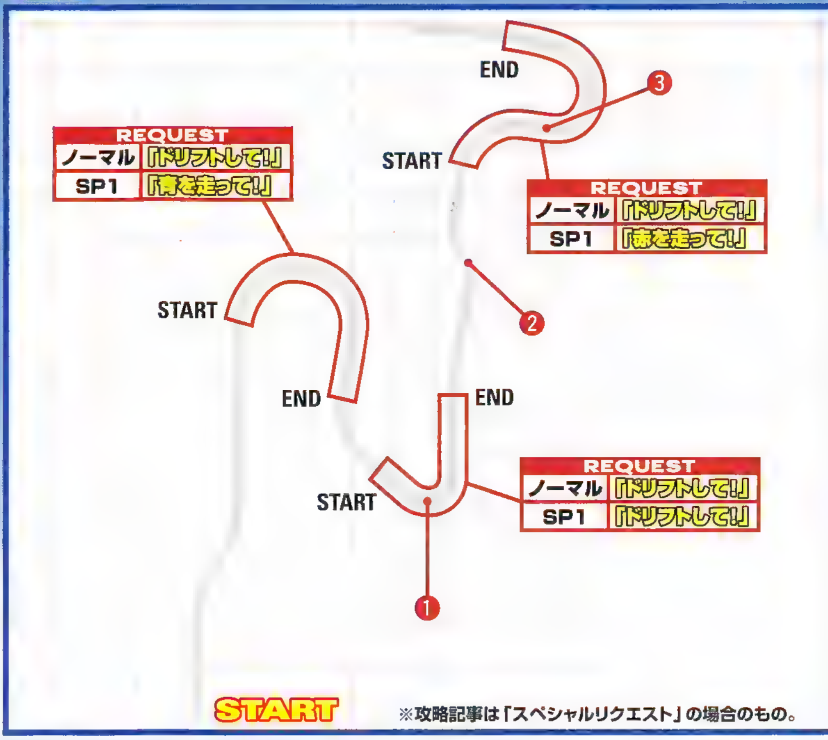
❷ 最難関のS字部分。ここは最初の左コーナー手前で早めにドリフトさせ、左コーナー進入と同時にハンドルを右へ切ろう。コース右側の土部分を少し踏む感じで走るのが理想的だ。



❸ 右→左と続く、大きなS字コーナー。右、左いずれも緩いコーナーとなっているが、速く抜けるためにはドリフトが必要。マシンを少しだけ横に向けて、インベタで走行しよう。

Desert（デザート）

STAGE：3C



※攻略記事は「スペシャルリクエスト」の場合のもの。

SPECIAL REQUEST ハートをとって！

リクエスト区間内を走る敵車の両側にハートが浮遊しており、このハートを回収することにハートが増えていく、というスペシャルリクエスト。高ランクの評価を得るためには理想の走行ラインを無視して、ひたすら敵車の間を通過していく必要がある。敵車の脇を通過するときは接触しないように注意。接触するとハートが減ってしまうぞ！



速く走るための理想走行ラインは無視して、とにかく浮遊しているハートを回収しまくれ！



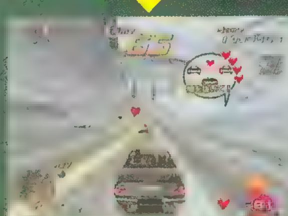
積極的にハートを回収していけば、「AAA」評価を獲得することも可能だ！

SPECIAL REQUEST 車の間を抜いて！

2台並んで走っている敵車と敵車が黄色いラインで結ばれており、そのラインを通過するようにして敵車を抜けばハートをゲットできる、というスペシャルリクエスト。黄色いラインを通過した回数に応じてハートが増えていく。このリクエストも区間が長めに設定されており、走っている敵車の数も多い。接触しないように、慎重にマシンを操作しよう。



黄色いラインで結ばれていない敵車の間を通っても、ハートは増えないので注意しよう。



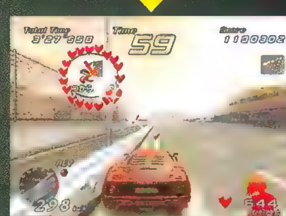
黄色いラインを通過できなくてもハートは減らないが、敵車に接触した場合はハートが減る！

REQUEST ぶつからないで！

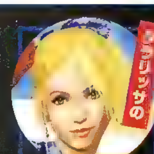
コース上を走っているほかの車や、コース脇にある壁やガードレールにぶつからなければハートをゲットできる、というリクエスト。このリクエストが出題される区間は、距離が長く設定されており、車や壁にぶつからずに走った距離に比例してハートが増えていく。逆に、何かしらの障害物にぶつかってしまった場合はハートが減少してしまう。



リクエスト区間では、敵車の数も多い。コーナーではしっかりラインを見極めて走行しよう。



ぶつかってしまうと、ハートが大幅に減少。積み上げてきたものがパーになってしまうぞ！



クラリッサの ワタシのリクエストに応えて♪

今回は、ステージ3～5で出題されるリクエストを徹底解説！ ハートアタックモードで出題されるリクエストは、前号で掲載した分と合わせると、これで全部だ!!

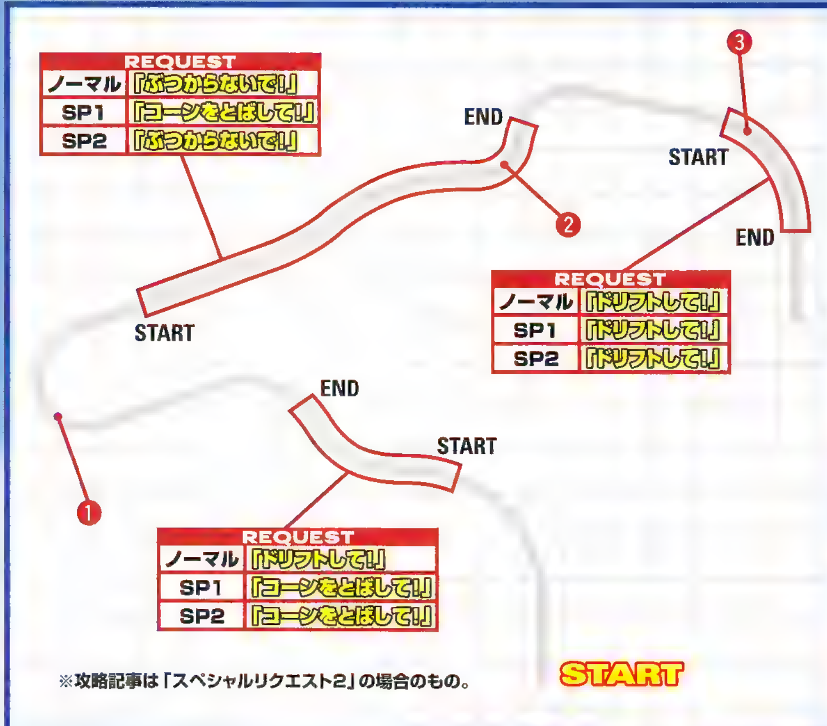
OutRun事典 キミは“レアリクエスト”に挑戦できるか!?：「車の間を抜いて！」は、ステージ4Cの「スペシャルリクエスト2」でしか出題されないリクエスト。また、「ハートをとって！」はステージ5Cと、ステージ5Dの「スペシャルリクエスト」以上でないと出題されないリクエストだ。これら二つの“レアリクエスト”に、キミは挑戦することができるかな？

コース上にある起伏を克服しよう!

キレイなライン取りがタイム短縮につながる、典型的なコース。しかし、リクエストに応えるとなると話は別だ。ポイントとなってくるのは、中盤にあるS字コーナー。ここには勾配があってコースの先が見えなくなっているので、タイミング良くハンドルを切る必要があるぞ!

Cloudy Highland (クラウディ ハイランド)

STAGE : 4A



REQUEST	
ノーマル	「ぶつからないで!」
SP1	「コーンをとばして!」
SP2	「ぶつからないで!」

REQUEST	
ノーマル	「ドリフトして!」
SP1	「ドリフトして!」
SP2	「ドリフトして!」

REQUEST	
ノーマル	「ドリフトして!」
SP1	「コーンをとばして!」
SP2	「コーンをとばして!」

※攻略記事は「スペシャルリクエスト2」の場合のもの。



1 アウトからインへ寄り、マシンがアウトへ流れ出したところでギアドリフトを開始。出口のストレート部分には起伏があるため、マシンが跳ねて失速しがち。ていねいに制御しよう。



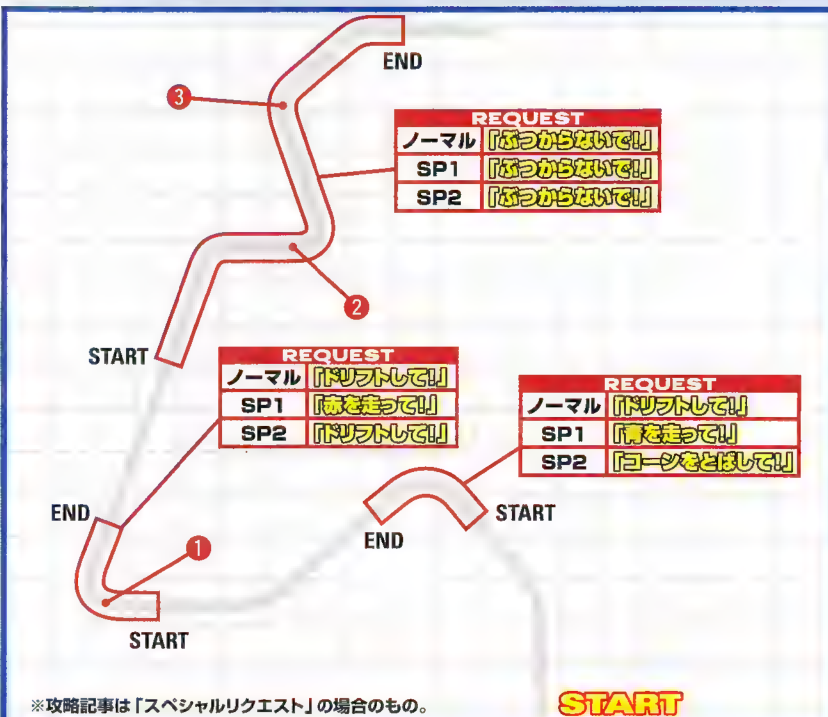
2 第3リクエストの最終部分にあるS字コーナー。ここは早めにギアドリフトを開始させることのほか、アクセルを離して280キロまで減速させてコーナリングすることも大切だ。



3 実際にはグリップ走行で十分曲がれるポイントだが、リクエストは「ドリフトして!」となっている。「AAA」評価を取るのは難しいが、緩いドリフトなら安全にリクエストに応えられる。

Industrial Complex (インダストリアル コンプレックス)

STAGE : 4B



REQUEST	
ノーマル	「ぶつからないで!」
SP1	「ぶつからないで!」
SP2	「ぶつからないで!」

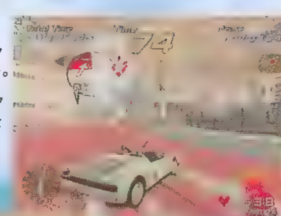
REQUEST	
ノーマル	「ドリフトして!」
SP1	「赤を走って!」
SP2	「ドリフトして!」

REQUEST	
ノーマル	「ドリフトして!」
SP1	「青を走って!」
SP2	「コーンをとばして!」

※攻略記事は「スペシャルリクエスト」の場合のもの。

メリハリの利いたコースレイアウト

コースの両脇が高いフェンスで覆われているコース。ストレート→ヘアピン→ストレートと、カクカクしたコースレイアウトが印象的で、メリハリのある走りが求められる。ただ、コースの幅はほかのコースと比べてかなり広くなっているので、余裕を持って走ることができるはずだ。



1 アウト側に敷かれた赤いラインを走るスペシャルリクエスト。この部分はかなりキツめのコーナーになっているので、ギアドリフトで思いっ切りマシンを横に向けて走行しよう。



2 「ぶつからないで!」のリクエストに応えるためには、この部分がポイントとなる。左ヘアピンでは、比較的敵車の少ないアウト側のラインをドリフトでクリアしていくのがオススメだ。



3 一見ドリフトは必要無さそうに見えるコーナーだが、実際にはキツいカーブとなっている。ギアドリフトでしっかりマシンを滑らせて抜けていこう。

OutRun事典 **ゲームの強制終了方法**:シングルプレイのゲーム中に、車を停止させた状態でブレーキを踏みながら、視点切り替えボタンを押し続け、シフトをアップに入れると、ゲーム強制終了の意思確認画面が表示される。ただし、スタート付近に居る場合や、残り時間が8秒以下の場合、または一度強制終了の確認時に「NO」を選んだ場合は、この画面が現れないので注意。

豪快なドリフトで雪道も何のその!

コースレイアウト自体は比較的簡単。後半のS字コーナーさえ克服できれば、難なくクリアできるステージだろう。しかし、「スペシャルリクエスト2」が発生した場合は、「車の間を抜いて！」のリクエスト中にあるヘアピンも難所となる。ここをうまく抜けられるかどうかがポイントだ。



①
トンネルに入る直前からコーンを飛ばすリクエストが発生。ここはマシンをドリフトさせてコーナリングするため、あらかじめリクエストの開始ポイントを把握しておく必要があるぞ。



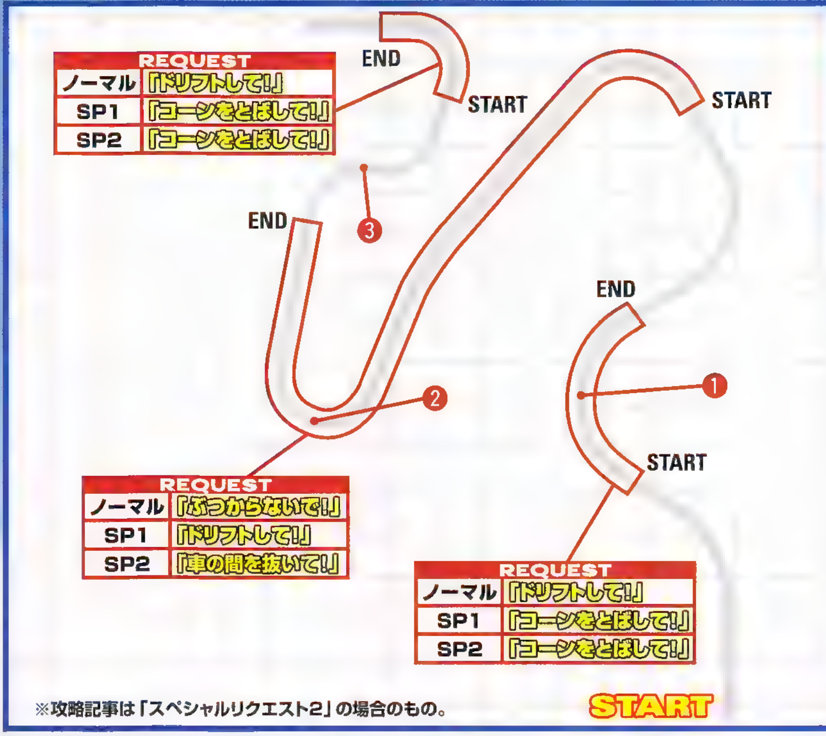
②
「車の間を抜いて！」のリクエストが出題された場合は、このヘアピン部分が難所となる。ドリフトしながら車の間を抜いていくぐらいしなければ、高いランクの評価は得られないぞ。



③
このS字コーナーでは、切り返しドリフトを行なおう。ただ、一つ一つのコーナーは緩いので、焦ってドリフトをする必要は無い。落ち着いてギアドリフトでコーナリングしていこう。

Snow Mountain (スノー マウンテン)

STAGE : 4C



REQUEST	
ノーマル	「ドリフトして!」
SP1	「コーンをとばして!」
SP2	「コーンをとばして!」

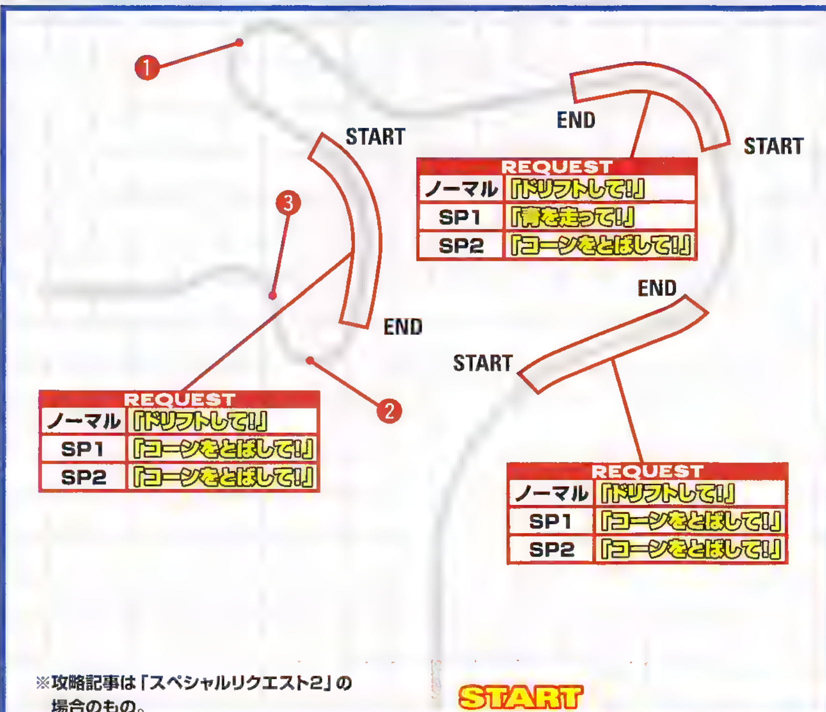
REQUEST	
ノーマル	「ぶつからないで!」
SP1	「ドリフトして!」
SP2	「車の間を抜いて!」

REQUEST	
ノーマル	「ドリフトして!」
SP1	「コーンをとばして!」
SP2	「コーンをとばして!」

※攻略記事は「スペシャルリクエスト2」の場合のもの。

Ghost Forest (ゴースト フォレスト)

STAGE : 4D



REQUEST	
ノーマル	「ドリフトして!」
SP1	「青を走って!」
SP2	「コーンをとばして!」

REQUEST	
ノーマル	「ドリフトして!」
SP1	「コーンをとばして!」
SP2	「コーンをとばして!」

REQUEST	
ノーマル	「ドリフトして!」
SP1	「コーンをとばして!」
SP2	「コーンをとばして!」

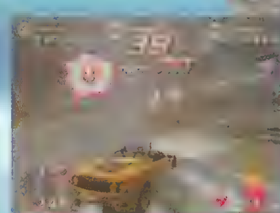
※攻略記事は「スペシャルリクエスト2」の場合のもの。

コース両脇の土部分を有効活用しよう

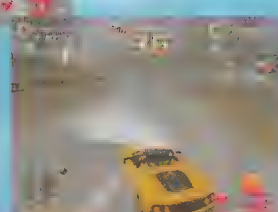
コース両脇にある土部分。実はこの部分にかなりはみ出して走ってもマシンは減速しない。この特性をいかに利用してラインを追求するかが、ポイントとなる。「スペシャルリクエスト」以上が発生した際は、難度が高い「コーンをとばして！」が多く出題されるので、心して掛かるように。



①
コース中盤にある、かなりキツめの左ヘアピン。ここはギアドリフトを使って、インベタギリギリでコーナリングしよう。フロントタイヤがイン側の土部分に乗り上げるくらいでOKだ。



②
このステージで最も難しい部分。この後は左ヘアピンへと続くため、ここではインベタ走行が理想的。コーナー進入時に多少減速し、270キロくらいでコーナリングすれば安全だ。



③
②のポイントでどれだけインに張り付き、マシンを真っすぐ立て直せるかにかかっている個所。ここではもう一度ギアをダウン→アップさせ、改めてドリフトの切っ掛けを作るといい。

OutRun事典 **次号予告** . 次号は残りの難関コース群となる、ステージ5A～5Eの「ハートアタックモード」を攻略していく予定。そして、タイムアタッカーお待ちかねの「タイムアタックモード」攻略もいよいよ開始！　コンマ1秒を縮めるために必要なライン取りの仕方、ドライビングテクニックを余すこと無くお伝えしていくぞ。絶対に見逃すな!!



コース攻略いよいよ開始！ネクストステージを駆け抜けろ!!

BATTLE GEAR 3 Tuned
バトルギア3チューンド

Impression インプレッション

前作と同様にイベントレースの開催が決定した本作。新車種、新コース、新モードが追加されたこともあって、熱いバトルが繰り広げられることは必至だ！

いよいよ稼働開始となった『バトルギア3Tuned』。今月は初級Bコースを攻略していくぞ！ 併せて、プレイステーション2版『バトルギア3』も徹底解剖!!

Text／するする◆

バトルギア3Tuned
■メーカー：タイトー
■ジャンル：ドライブ
■操作方法：ハンドル＋ペダル×2＋ギア＋ハンドブレーキ
■発 売 日：2003年12月16日（稼働中）
■使用基板：SYSTEM246



「迷わず買い！」の1本

プレイステーション2専用ソフト

『バトルギア3』を徹底解剖！

アーケードとの連動機能を搭載した、プレイステーション2版『バトルギア3』。そのゲーム概要と、アーケードとどのようなかかわりを持っているかを見ていこう。

ベースは『バトルギア3』だが、『バトルギア3Tuned』の要素もあり！

『バトルギア3Tuned』が12月16日に一斉稼働となったが、それを追うようにしてプレイステーション2専用ソフトの『バトルギア3』が12月25日に発売された！

そのタイトル名からも分かる通り、ベースはアーケード版『バトルギア3』。ところが、その内容は一味違う。何と、直前に稼働を開始した『バトルギア3Tuned』の要素も盛り込まれているのだ！

その要素とは、まず『バトルギア3Tuned』で追加されたクラスDの車4台。そして、新コースである中級Bコース。現在明らかになっているのは以上の二つだが、家庭用ならではの隠し要素として、さらなるコースが入っていてもおかしくないだろう。

そしてさらに注目したいのは、アーケード版ネットエントリーシステム「NESYS（ネシス）」との関係だ！ 詳しくは以降の記事を読み進めてもらいたいのだが、これにより、プレイステーション2からアーケード版のゴーストデータを見られるという、これまでに無かった新たな楽しみ方が生まれた。この連動機能は、アーケードユーザーのみならず、すべてのユーザーにとってうれしいはずだ。



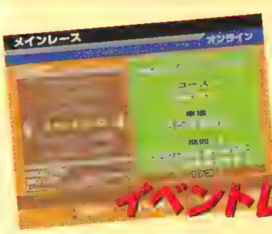
ゲームのベースは『バトルギア3』。イメージカラーはオレンジ色だ。



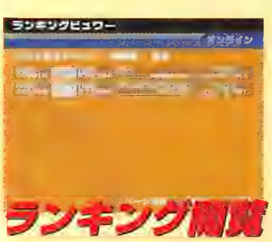
『バトルギア3Tuned』から登場したクラスDの車も登場！

オンラインで遊べば、楽しさ倍増！

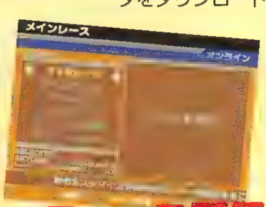
プレイステーション2専用のネットワーク接続機器である、「BB Unit」および「ネットワークアダプター」を利用してネットワークに接続すれば、全国のプレイヤーとタイムアタックランキングを競ったり、イベントレースに参加したり、アーケード版のゴーストデータをダウンロードしたりできるようになる。オンライン状態にあるときは、メニュー画面にニュースが配信されてきて、イベントレースの開催情報や、アーケード版の情報など、『バトルギア』に関するさまざまな情報を見ることができるぞ。



イベントレース



ランキング閲覧



ニュース配信

※オンラインサービスの利用料金は無料。ただし、ブロードバンドネットワーク回線の接続費用などが別途必要。

バトルギア3
■ハード：プレイステーション2
■発売日：2003年12月25日（発売中）
■価　格：6,800円
※ネットエントリーキー（黒）が同梱。
※初回限定版（7,800円）には、ネットエントリーキー（ブルースケルトン）と、オリジナルトミカが同梱（1万本限定生産）。

ゲー事典 バトルギアネット http://www.battlegear.net/



熱狂のイベントレース……再び!!

『バトルギア3Tuned』**第1回カーセブンカップ**

RX-8 Type-S［SE3P］　中級B・順走レース

実施期間：2004年1月15日（木）～1月31日（日）

前作で全国のタイムアタッカーを熱くさせたイベントレースが、『バトルギア3Tuned』でも開催されることが決定した。記念すべき第1回のレースは、主催：カーセブン＆タイトー、協力：月刊アルカディアという形のもと、2004年1月15日～31日にかけて行なわれる。バトルの舞台は新コースである中級Bコース（順走）、使用車種は新車種のRX-8 Type-S［SE3P］！　全国の腕に自信のあるドライバーたちよ、バトルに参加せよ!!


RX-8 Type-S［SE3P］

イベントレースの注意事項

- ●ネットワークに接続された店舗から参加可能。
- ●参加するためには、「RX-8 Type-S」のキーが必要。
- ●開催期間は2004年1月15日～1月31日。
- ●チャレンジできるのは開催期間中に1回のみ。
- ●プレイ中にレースを止めた場合は、失格と記録される。

アーケードプレイヤーを熱くさせる要素が満載！　これはスゴい!!

ネットエントリーキー

ソフトには、アーケード版『バトルギア3』または『バトルギア3Tuned』で使えるネットエントリーキーが付属している。プレイステーション2版で初めて『バトルギア3』をプレイする人にアーケード版の面白さを知ってもらうために同梱されているわけだが、既にアーケード版をプレイしている人にとっても、500円で買えるネットエントリーキーが1本もらえるのはうれしいはず。やはり、ゲットしたいのは初回限定版のブルースケルトンキーかな？


通常版同梱
ネット
エントリーキー
（ブラック）


限定版同梱
ネット
エントリーキー
（ブルースケルトン）

※ブラック、ブルースケルトン、いずれもキーのデザインが4種あり、どれか一つが封入。

ゴーストビュワー

アーケード版のゴーストデータをダウンロードして、プレイステーション2でその走りを鑑賞できるモード（プレイステーション2版のゴーストデータも可能）。これを利用すれば、トップランカーたちの熱い走りを家でジックリ見られるぞ！　ただし、プレイステーション2版に無い車、コースのデータは鑑賞できない。



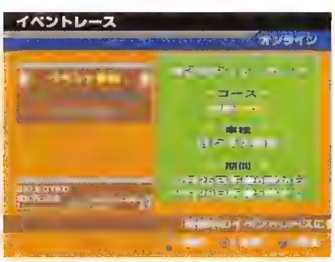
プレイステーション2版、アーケード版の両方を鑑賞可能！　これはかなりおいしい機能といえるだろう！



アーケード版全国1位の走りを鑑賞！　視点が変えられるので、かなり研究ができるぞ！

イベントレース

アーケード版で開催され、大反響があったイベントレース。そのイベントレースがプレイステーション2版でも行なわれる！　内容はまだ明らかになっていないが、アーケード版よりも手軽に参加できるので、参加者も増えることだろう。非常に楽しみ！



大会内容は？　期日は？　そういった情報はこの画面から入手できる。

タイムアタック

このモードで速いタイムをたたき出してプレイステーション2版のランキングに登録すれば、全国のプレイヤーとその速さを競える！　もちろん、アーケード版のタイムアタックために自宅でとことん練習する……という活用の仕方もありだ!!



コースを攻める上では、車の選択もかなり重要！　結果はいかに!?

ランキングビュワー

タイムアタッカーの人たちにとって、オンラインに接続することで得られる情報の中で最も大きいのは、やはりこのランキングビュワー機能だろう。自分の走りが全国でどのぐらいのものなのかが分かるこの機能、熱くなれなきゃウソでしょう！

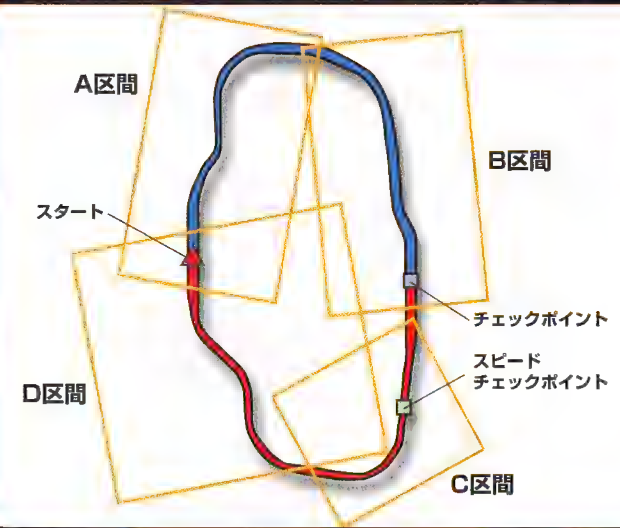


コース別、クルマ別……いろいろな側面からランキングを閲覧可能だ。

ゲー事典 **ゴーストビュワー補足**：ゴーストビュワーでは、アーケード版の自分のゴーストデータをダウンロードすることも可能「BG3ガレージ」でネットエントリーキーの登録をしていることが条件で、ゴーストビュワー画面でネットエントリーキーのIDとエントリーネームを入力するとゴーストデータを見られるようになる。自分の走りをレベルアップさせるために活用せよ！

初級Bコース

SHO-KYU B COURSE



高速コースである初級Bコースを、匠モードでクラスSのSKYLINE GT-R［BNR34］に乗って攻める！　このコースは意外に道幅に悩まされるので、接触しないためにはかなり神経を使うことに。初級だからといって、決してなめてかかってはいけないコースだ。



使用車種：SKYLINE GT-R tuned ［BNR34］

A区間

切り返しが連続するこの区間は、ライン取りを誤ると即接触することになる。操作には細心の注意が必要になるぞ！

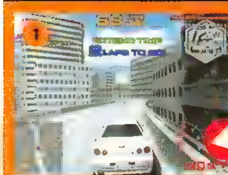


スタート付近ではコース左側を走るので、できるだけ直線的にこの緩い右から左への切り返しに進入していこう。最初の右は直線的にインを突き、左のインへ切り返していくといい。このとき速度が落ちるので、4速へシフトダウンしていくこと。

ここは早めに左に寄り、大きなRで抜けよう。GT-Rクラスだと高い速度からの進入になるので、進入時に少しアクセルを緩めるとグリップさせたままで抜けられる（写真①）。無理をすると後半でテールが滑り、出口の突起部分に接触するぞ。

左に切り返すときのシフトダウンを、左のインを突く前に完了させればハンドル操作が楽になるぞ。インを通過したらふくらまないように注意。

コースがふくらむので、壁にぶつかりやすい（写真②）。早く加速に入ろうとすると間違い無く接触するので、できるだけイン側へ。通過後は加速のためにラインを左に！



パワーのある車はアクセルを抜かないと、後で大きく減速することになるぞ！



進入でラインが甘いと後半でふくらんで、外側の出っ張った部分に接触することに！

B区間

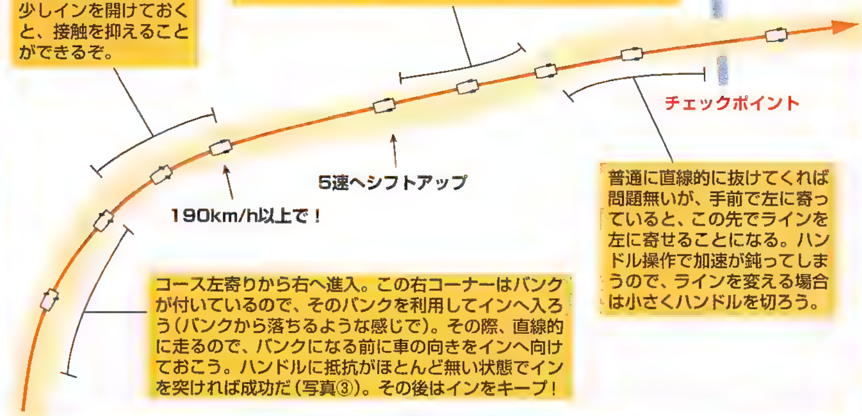
バンクの付いたコーナーを高速で抜けていく部分。バンクを利用すると、ステアリングによる減速を最小限にできるぞ！



バンクをうまく利用することができれば、ハンドルにはほとんど抵抗がかからない。



ここでハンドルを切る必要は無い。スピードを上げるためにも直線的に抜けていこう。



コーナーの後半でややRが変化する。その変化を吸収できるように少しインを開けておくと、接触を抑えることができるぞ。

小さく左から右へ切り返す部分。ここはハンドルを切らずに直線的に抜け、シフトアップしていこう（写真④）。直線部分での加速を優先するために、少し右寄りから入ること。

普通に直線的に抜けてくれば問題無いが、手前で左に寄っていると、この先でラインを左に寄せることになる。ハンドル操作で加速が鈍ってしまうので、ラインを変える場合は小さくハンドルを切ろう。

コース左寄りから右へ進入。この右コーナーはバンクが付いているので、そのバンクを利用してインへ入ろう（バンクから落ちるような感じで）。その際、直線的に走るので、バンクになる前に車の向きをインへ向けておこう。ハンドルに抵抗がほとんど無い状態でインを突ければ成功だ（写真③）。その後はインをキープ！

ゲー事典 今後のコース攻略は、新モードである「匠モード」で展開していく。といっても、前作までのコース攻略も"ぶつからない走り"を基本にお届けしてきているので、大きな変化は無いのだが。ただ、このモードでは接触によるミスが大きくタイムに影響してくるので、インを攻めるのはこれまで以上に難しいものになるとだけいっておこう。

C区間

高速走行からコースの幅が狭くなり、減速を要求されるコーナーへ突入！　接触せずに抜けられるかが最初の目標になるぞ!!



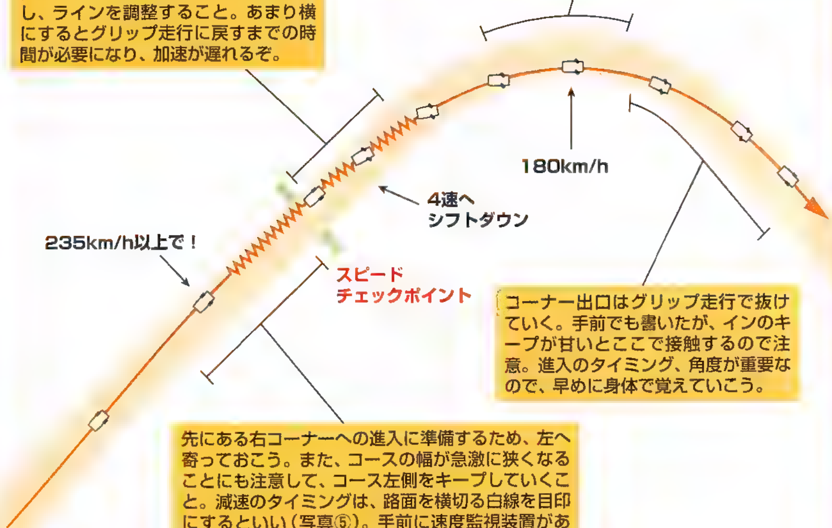
路面を横切る白線を過ぎたら減速を開始。乗っている車によって、そのタイミングを変えていこう。



ブレーキを使わず、シフトダウンによるシフトロックでテールを滑らせて進入していこう。



インを攻めるが、スライド状態からグリップ状態に戻る際の挙動に十分に注意して走ること！

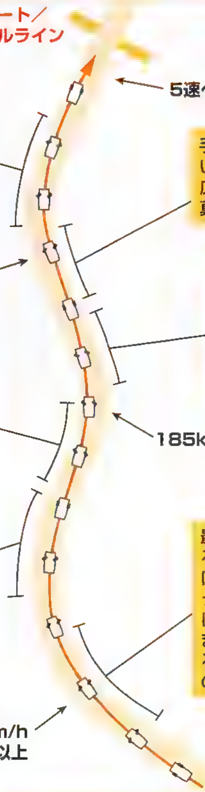


コーナー進入前にギアを4速へシフトダウン。それと同時にハンドルを右へ切り込み、シフトロックとハンドル操作によるテールスライドでドリフトしながら右へ入っていこう（写真⑥）。ハンドルの切り具合は、強めでOK。ただしそれはドリフトのきっかけなので、テールがスライドしたらハンドルを戻し、ラインを調整すること。あまり横にするとグリップ走行に戻すまでの時間が必要になり、加速が遅れるぞ。

ドリフト走行から徐々にグリップ走行にしていき、速度を維持→加速をさせていこう（写真⑦）。注意するべきは、グリップ走行になると速度が上がってRが大きくなること。しっかりインをキープして、Rが大きくなるのを押さえ込むようにしていこう。それを忘れるとラインがふくらみ、出口で外側の壁に接触することになるぞ！

コーナー出口はグリップ走行で抜けていく。手前でも書いたが、インのキープが甘いとここで接触するので注意。進入のタイミング、角度が重要なので、早めに身体で覚えていこう。

先にある右コーナーへの進入に準備するため、左へ寄っておこう。また、コースの幅が急激に狭くなることにも注意して、コース左側をキープしていくこと。減速のタイミングは、路面を横切る白線を目印にするといい（写真⑤）。手前に速度監視装置があるところだ。減速はアクセルを緩めるのみでOK。



広いコース幅を最大限に利用してハンドルを切る時間を極力減らし、早く直線状態にして加速していこう。順調に抜けられれば、チェックポイント通過前に5速にシフトアップできるはずだ。チェックポイントを通過するころには、その先の緩い切り返しへのラインに徐々に車の向きを変えていきたい。

手前の左コーナーの脱出で右に寄っていても、この部分の後半でコース幅が広がるため、接触の心配が少ない（写真⑩）。アクセル全開で抜けていこう。

次の右コーナーの先でコース幅が広がるので、ここでは次の進入を考えずに走ろう。しかし、右に寄り過ぎてしまうと、右への視界が悪くなってしまうので注意。

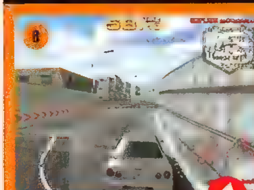
ここはバンクが付いていないので、前の右コーナーよりかなりハンドルの抵抗が強くなる。しっかり力んでインを突いていこう。切り返す時間が無くてあわててしまうことの無いように（写真⑨）。

ここでRが少し変わる。中盤で少しインを開けておくと、対処が楽になるぞ。この部分の脱出は、次の左コーナーへの進入を考えてあまりふくらまないようにしておくといい。直線部分に入ったら、すぐにラインを右へ移していこう！

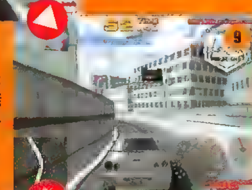
最初の右コーナーはバンクが付いている（写真⑧）。その分インへの突っ込みは楽だが、結構キツいカーブなのでしっかりハンドルを握っていないと、すぐに接触するので注意。アクセル全開のままでOKだが、途中で少しRが変化することには注意しよう。コーナー後半のRに注意してインを突くといいぞ！

D区間

最後となるこの区間は、バンクありのコーナーからバンク無しのコーナーへ切り返すところがポイントになるぞ！



最初の右コーナーはバンク付き。インを突くが、Rが変化するのであまり攻め過ぎないように!!



左への切り返しは、ミドルからの進入になる。無理して右に寄ると、進入が間に合わなくなるぞ。



最後の右コーナーは、出口でコースの幅が広がるので、Rを大きくして走るようにしよう。

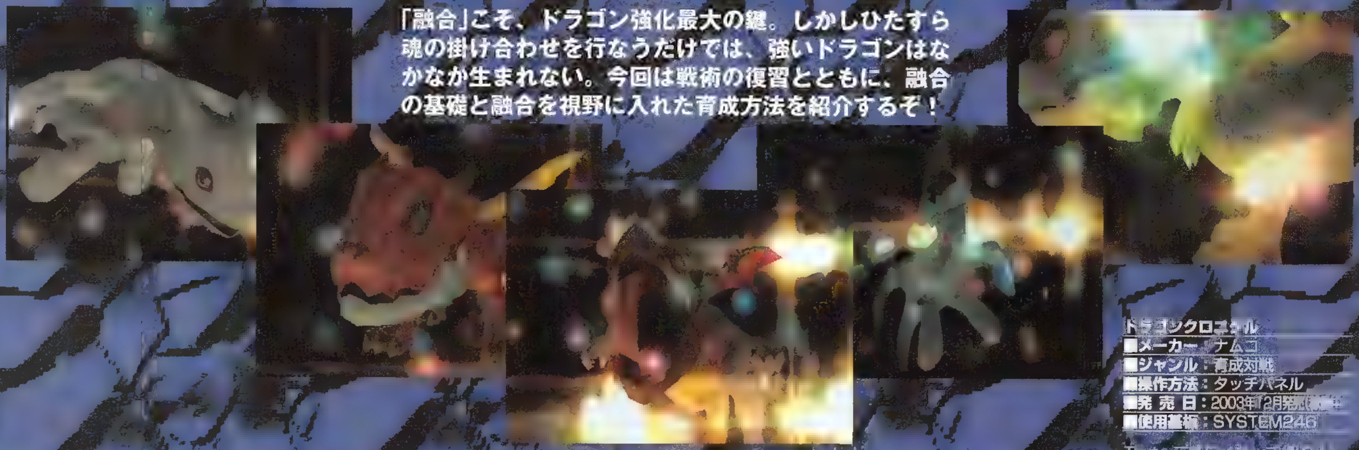
ゲー事典　次号は1月のイベントレースの舞台でもある、中級Bコースを攻略！

Dragon Chronicle™

ドラゴン クロニクル

無限の融合を重ね、竜の王を降臨させよ！

「融合」こそ、ドラゴン強化最大の鍵。しかしひたすら魂の掛け合わせを行なうだけでは、強いドラゴンはなかなか生まれない。今回は戦術の復習とともに、融合の基礎と融合を視野に入れた育成方法を紹介するぞ！



ドラゴンクロニクル
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：育成対戦
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：2003年12月発売
■使用基板：SYSTEM246

ドラゴンテイマーの必修学科 融合学基礎理論

強力なドラゴンを掛け合わせるだけでは、真に優れた融合ではない。ドラゴンの性質を最大限に活かせるテイマーの采配があってこそ、融合はその価値を発揮できるのだ。

誕生となり、さらに戦闘経験を積んだドラゴンには「魂化」のチャンスが与えられる。魂化したドラゴンは戦闘や育成にはもう参加できないので、魂化を行なうかどうかは、そのドラゴンの育成にやり残したことが無いかを考え、慎重に決めていこう。

融合で誕生するドラゴンの属性は、掛け合わせるドラゴン二匹の属性のうち、いずれかの属性から選ぶことになる。

また、この時生まれるドラゴンは、その魂カードに記録されたドラゴンの能力値を継承して誕生する。ドラゴンの掛け合わせを考えるなら、両者の属性や能力値を比較していろいろなパターンを想定し、自分好みの属性と能力値になるようなパターンを考えよう。

そうして融合ドラゴンを誕生させたら、次にそのドラゴンに継承させる技を選択する。両方の魂カードに記録されている技はすべて選ぶことができるが、この時継承できる技の数は12個までだ。こうなると強力な技だけを継承したくなるが、MP消費が70以上もかかるような大技は幼竜には荷が重い。即戦力のドラゴンにしたいならば、特殊効果があって消費MPも少ない、使い勝手のよい技を選ぶ必要がある。

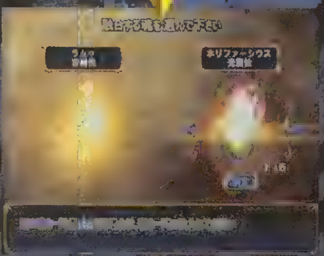
さらに注意すべきは、誕生後の修練で覚える技の順番。融合後の修練で覚える技は、もし下位の技の中で覚えていないものがあるなら、まずはそちらを覚えるように優先されてしまうのだ。

例えば、闇属性の強力魔法「冥神召喚」を継承した融合後の闇ドラゴンが、これ以外の魔法技を継承していなかったとすると、このドラゴンが魔法修練で覚える技は「ダークブレス」などの初歩の魔法になり、最高位の魔法を覚えるのははるか先になる。

何か覚えたい技があるならば、今までの修練で覚えてきた技を一通り継承していなくてはならない。とはいえ、技の中には至竜でないと覚えられない技などもあるので、二つ三つほどなら下位技を継承せずとも、至竜になるころには条件を満たすことができたりもする。技の継承は、戦力確保や将来の目標などあらゆる要素を考慮し、それらの折り合いを付けて計画的に行なっていこう。それがテイマーとしての課題にもなり、ドラゴンの能力にもつながる。



戦闘終了時、条件を満たすと現れる魂化の選択肢。魂化の機会は一度きりではないので、慎重に考えよう。



魂カードが一枚のみでも、何の能力も無いPUが用意する魂との融合も可能。ただし、融合はカード二枚で行なうべき。



継承する技を選ぶ時にも時間制限があるので、12個の技は新たなドラゴンの名前とともに、事前に決めておこう。

はみ出しクロニクル

「どうすれば!?」と戸惑ってしまう人へ……

戦闘実技講座～状況判断編～

実際に戦闘を経験してみると、自分や相手の行動基準が分からなくなってしまうことも多く存在する。基本的な「状況」を把握し、それに従った考えを随時していけば、そんな[illegible]もなくなるはず！ ここで、自分なりの行動パターンを分析してみよう。

前半戦(6ターン)

当たり前のことながら、戦闘ではアクアラをより多く奪ってほかのドラゴンとの差を広げることが課題となる。しかし、前半戦終盤と後半戦では逃げ切りを狙うドラゴンが防御しがちになり、アクアラの奪取が困難になるため、前半戦で稼げるだけ稼いでおくのが理想だ。

6ターン中に、取られても取り返すというくらいの覚悟で、前半戦では貪欲にアクアラを奪っていこう。順位差が生まれて敵視すべき相手が見付かるまでは、どう行動すればいいのか迷うと思うが、そこで手堅く防御ばかり選んでいては、状況が進むにつれて周囲のガードは固くなり、アクアラを奪う機会が失われていってしまうぞ。



これといって警戒すべき相手が特定できていない状況では、テイマーの性格が戦術に強く現れる。前半戦では、相手がどのような性格かを見切り、戦略を組み立てていこう。



前半戦のポイント

多いターン数を利用して、積極的にアクアラを集めろ！

状況判断実習① 属性と覚醒

相手ドラゴンと対の属性（[illegible]と[illegible]、[illegible]と金）の攻撃を加えると、わずかだが与えるダメージが増える。逆に同じ属性の攻撃では、与えるダメージが減少してしまう。特に、属性によるダメージの増減は、魔法技では重要となる。必要のダメージ[illegible]でアクアラ奪取量が変わるからだ。前半戦で攻撃対象に迷ったら、対の属性である相手に魔法技で攻撃するという手段は、戦闘の基本戦法にもなるので、攻撃側、防御側問わず、行動する際の判断材料として覚えておくと便利。

また、長い前半戦では敵が覚醒する場面も多い。そのとき、敵が覚醒技を前半戦のうちに撃つかどうかを、冷静に推測する必要がある。

序盤で覚醒したドラゴンは、覚醒を取り消す妨害攻撃を数ターンも警戒するよりも、早めに覚醒技を放出し、アクアラを奪った方が効果的だが、[illegible]終盤で覚醒した場合、それを後半戦に持ち越せれば後半戦開始時に、ほかの相手への大きな[illegible]となるので、「アクアラが[illegible]」[illegible]という選択肢もある。

状況判断実習② 自分の順位、相手の順位

自分の順位[illegible]行動の指針は[illegible]わりやすい。[illegible]4位なら攻撃に[illegible]は通常の戦闘ではいい結果につながるだろう。攻撃しがちな1位、防御しがちな4位に勝機は薄いぞ。

もっとも難しいのが、2位や3位などの中間位にいる場合。防御しがちの1位を狙うより、同じ中間位のドラゴンを牽制としつつアクアラを奪う方が効率がいい。しかし逆に、これがつぶし合いになってしまうこともあり、さらに4位にも隙を突かれ、その上差を広げ[illegible]

[illegible]

その場の状況判断が[illegible]の順位の時はこうするという基本的な「必勝パターン」を事前に用意しておくといい。それに合わせてドラゴンの技も準備するようにしていけば、各技の特性への理解も深まり、その場での判断力のみならず、いろいろな戦術の展開能力も養えるはずだ。



[illegible]半戦ではテイマーの[illegible]力が[illegible]の必[illegible]技となるのだ

後半戦(4ターン)

順位が確定して始まる後半戦では、警戒すべき相手は分かりやすい。例えば1位の立場なら、2位と3位の動向を警戒して防御しがちになってしまう場面が多いが、4位のドラゴンは、そうした防御しがちになる1位を狙うよりも、2位や3位の攻撃的になりがちなドラゴンを引きずり落とした方が、より確実に上位を狙えるので、1位を攻撃することはあまり効率がいい選択であるとはいえない。

同じように、2位と3位はお互いを警戒しつつ1位の隙をうかがう場面が多い。また、自分より下位の相手を攻撃すると、ドラゴンとのきずなが下がるなどのデメリットが多いため、4位のドラゴンは、ほかのドラゴンに狙われる可能性が低く、大胆な行動が取りやすい。このように後半戦では、順位から相手の行動が予測しやすいため、その予測をどう裏切るかという、心理戦が勝敗を分けることが多いぞ。

4ターンしか無い後半戦では、一度痛手を受けてしまうと、それを取り戻す余裕は無い。読みに自信が無いときは防御を優先するなど、常に慎重に行動し、周囲の動向に気を配ろう。





後半戦のポイント

常に相手の心理を読め！ 攻撃より防御が後半戦の主役!!

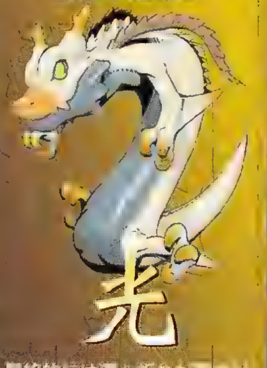
読み出しクロニクル

[illegible]

ドラゴン育成指南

欲しい技への一極集中の育成と融合は難しく、それでは基礎能力が育たず戦闘も不利。そこで、各属性の基礎能力を活かしつつ、戦闘や融合に役立つ効率のいい育成法を紹介。

大器晩成を迎えるために



光

最終的には運と祈りが要の光属性だが、序盤は基礎能力の下地作りが重要になってくる。

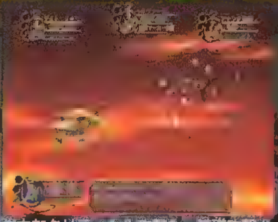
祈り修練は終盤で活きる

光属性といえば、運の高さと強力な祈りが特徴的。だが序盤に祈り修練ばかり行なっても、クリティカル率もほぼ変わらずその効果は皆無に等しい。光属性にとっての祈り修練は、融合プランの終盤に位置する仕上げの育成なのだ。

よって、初期数回の融合を目指す課程では、最低限の打撃、魔法、シールドの各技を習得し、ある程度の戦闘力を確保することの方が重要となる。光属性のドラゴンが初期に覚える技には、長く使えるものが多く存在し、少ない修練数で即戦力の技をどんどん覚えていくぞ。

打撃については、最初から強力な「ボディブレイク」を覚えている上、修練を行なえば「カウンター」や、出が早く麻痺の効果を持つ「フォトンブロー」など、強力な技をすぐに習得できる。さらに魔法についても、閃光効果を持つ「ホーリーブレス」や「ホーリーノート」、無属性の強力魔法「エアロストライク」などを序盤に習得できるため、戦術の幅はかなり広くなるはず。これらの基礎的な技を覚えてからどちらかの修練に集中していけば、さらに強力な技を次々と覚えていくので、好みの方の修練を繰り返して融合時の継承に備えよう。

逆にシールド修練では、最初に覚える「いやしの盾」以降、祈り修練では「ひとときのいやし」以降、両方ともかなり修練を積まないと有効な技を覚えない。これらの技を覚えたら、この二つの修練はしばらく行なわず、打撃技か魔法技の修練に集中するのがオススメの育成方法だ。



強力なクリティカル攻撃も、基礎攻撃力がある程度ないと活きてこない。



「裁き」や「慈悲の矢」を覚えたら、融合時に優先的に継承しよう。かなり使えるぞ。

沈黙効果と凍結効果をフルに発揮させろ！



氷

打撃力の低さを魔法でカバーし、相手の動きを封じた立ち回りで戦場を支配しよう。

残りMPを常に意識しよう

相手の行動を封じて主導権を握る氷属性にとって、MPはかなり重要な要素となる。基本的な行動が魔法に片寄りがちになるためだ。さらには、大量のMPを消費する相手の動きを高確率で封じる技が多いことも理由の一つ。

そのため、相手ドラゴンのアクアラを奪いつつMPを吸収する魔法技の「マインドロスト」や、シールドの「魔力吸収の盾」などがあると心強い。

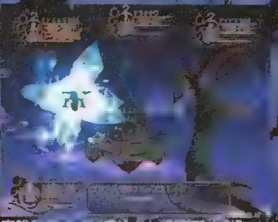
攻撃面では、氷結効果で相手の動きをそのターンだけ封じる魔法技の「フリーズストーム」や、初期から使え、沈黙効果のある「アイスブレス」が、使用MPも手ごろなので使いやすい。これらを主体に、覚醒マーカーをため、魔法覚醒技を狙っていこう。打撃技は消費MPが少ない技を入れ、常に魔法攻撃を読まれないように祈り合いを付けながら戦っていこう。

この属性の育成方法としては、まず魔法修練で「フリーズストーム」を覚え、その後シールド修練で「魔力吸収の盾」を覚えることが効果的。さらに修練を積むと、「魔力吸収の盾」効果が3ターン持続する「魔力吸収の壁」を覚えるので、中盤では「魔力吸収の壁」がオススメ。

最後に、氷ドラゴンの真骨頂ともいえる祈り。最初の祈り修練で覚えられる技は「祈り封じの調べ」で、相手ドラゴン一体の祈りを封じられるが、序盤での使いどころが難しく、それに付随するメリットもあまり期待できないため、幼竜期ではあまり意識して育てる必要はないだろう。



魔法防御と同時にMP回復ができる「魔力吸収の盾」や「魔力吸収の壁」はオススメ。



序盤からメイン魔法として活躍する「フリーズストーム」は入れておいて損はないぞ。

長所を活かした戦い方を



雷

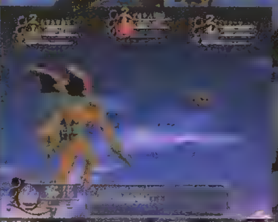
全属性一である魔力の高さで序盤を制し、逃げ切る戦法こそが勝利への近道だ。

アクアラ確保で先行逃げ切り

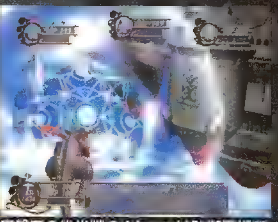
雷属性は、行動の速さと魔力の高さが魅力だが、HPや耐久力が低いため、競り合いに持ち込まれると勝ち目が無くなる可能性が高い。その状況を避けるには、序盤からアクアラを稼ぎ、下位と差をつけてそのまま逃げ切る戦い方が有効となる。

それにはまず、魔力の高さを活かすために魔法修練を行なおう。最初から覚えている「エアロショート」は無属性なので、雷属性の魔法を覚える必要がある。オススメは、「混乱」効果のある「ボルトストーム」。早い段階で覚え、MPの消費も40と少なめで重宝する魔法だ。これを覚えたら、次は逃げ切るための防御手段。シールド修練を積み、「いかづちの盾」や「いかづちの盾」効果を3ターン持続できる「いかづちの壁」を覚えよう。「いかづちの壁」を後半戦で使用すれば、後はガードのみで逃げ切れることも……。

打撃技は、「カウンター」を覚えるまでは最低上げておこう。炎属性などのドラゴンは魔法より打撃技が強いので、「カウンター」で打撃技に対応しよう。これにより、打撃技が強力なドラゴンもうかつに攻撃してこれなくなるぞ。祈り修練は、「魔力の祭来」を早い段階で覚えられ、「いかづちの盾」、「いかづちの壁」と相性がいいので、前半の1～2ターン目に使用することで、魔法技を得意とするドラゴンにプレッシャーを与えられる。これらをすべて覚えたら、また魔力修練をして魔法を覚えていこう。「ジャッジメント」など、より強力な魔法を覚えられるぞ。



「ボルトストーム」の追加効果「混乱」で、「混乱」した相手は攻撃対象がランダムに変化。



序盤での後半戦の4ターンは防御重視で、前半で稼いだアクアラを守ろう。

はみ出しクロニクル

[illegible] 「マインドロスト」 [illegible] 10～20 [illegible]

融合のための育成方法 各属性別・汎用型



ネチネチとかつ豪快に！

闇

打撃力と闇属性技のネチっこさを活かし、相手の足下をすくいつつ痛手を与えていけ

HPと技は使いよう

闇属性はHPと打撃力に長け、それゆえかHP消費技や有用な物理攻撃が粒ぞろい。相手の足を引っぱる技も多く、イヤらしく立ち回れば、融合したての幼竜でも充分に至竜と渡り合えるぞ。

[illegible]は肉弾戦から！

優先的に修得させるなら、やはりその打撃力とHPの高さを活かせる技になってくる。そのため、初期は打撃系中心に修練を進めることとなる。まず堅実な所で、無属性技の「ボディブレイク」を覚えよう。MP消費量はやや高めだが、闇属性のパワーなら充分メリットがある。そして、HP吸収技の「ヴァンプバイト」。自らのHPを消費して繰り出すので、使いどころの見極めが必要だが、その吸収量はかなりのもので、序盤では起死回生の必殺技となる。また、低コストながらなかなか使い勝手がいいのが「シャドーブロー」。先制攻撃を決め、追加効果の暗闇による相手の足止めが主な役割となる。強力な打撃技の出鼻をくじければ、その後の展開が有利に進むが、魔法は封じられないので注意。一方、序盤で有効だと思われる魔法技が乏しい点が闇属性の難点でもある。そのため、暗闇の追加効果がある「ダークプレス」などを魔法攻撃のオプションとし、融合を重ねながらもう一つ強力な魔法を覚えていこう。相手の魔法対策として、シールドの「反射の壁」を習得しておこう。後は、強力な技を覚えるまで、これらの基本技を駆使して戦いを進めつつ修練に励もう。



肉を切らせて骨を絶つ闇ドラゴン。ならその腕をくぐるべし！



先制の暗闇で足止め！ 相手の出方に[illegible]のも闇らしい戦法。



覚醒技で一発逆転を狙え！

炎

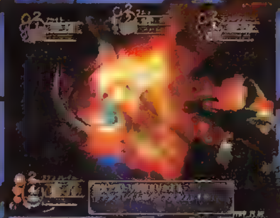
覚醒技での必殺が基本の炎属性。そのためには、ほかの修練も最低限は積む必要が？

攻撃はバランス良く

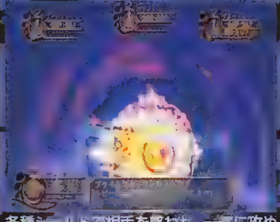
序盤から使用可能な、打撃技の「ボディブレイク」が戦術の基本となる炎属性。高い打撃力で魔法攻撃並にアクアラを奪い取れるので、攻撃しつつ打撃覚醒マーカーをためよう。魔法技を打撃と織り交ぜ、さらに戦いやすくしていく工夫は必要だ。しかし、攻撃だけを続けていては隙だらけになるので、逆転能力によほどの自信が無いうちは、攻めと守りを適度に行なおう。序盤や融合直後はMPが少ないので、バランスよく行動するためには消費MPの少ない技を優先して登録し、融合の際もそういった技を継承していこう。消費MPが少なくても、もともと攻撃力がある属性なので、弱い技という印象はあまり受けないぞ。

修練は根気よく積もう

まずは打撃修練をメインに鍛え、めまい効果、怒り効果を持つ「ヒートブロー」、「ヒートブレイク」などを目標にしよう。それらの補助として打撃力を上げる「力の系譜」や、敵の打撃力を下げる「力の衰退」などの祈りを使用すると、単純になりがちな炎属性の行動を読まれにくくし、優位に立てる。しかし、これらの祈りは覚えるまでに長い時間を要するので、攻撃面が安定してきたら祈り修練を始めよう。魔法技は、打撃の「フェイント」に織り交ぜる程度なので、初期の「ファイアブレス」だけでも十分戦える。防御面では「反射の壁」や「[illegible]」を覚えて、魔法技を得意とする属性の裏をかけるよう対応していこう。



打撃覚醒技「インフェルノレイド」。この一撃が、戦況を大きく変えることも。



各種シールドで相手を惑わせ、一気に攻めよう。少しでも多くアクアラを集めろ！



刺し違え上等

金

ふっとばし攻撃が豊富な金属性。この特徴を活かしたカウンターが攻撃の中心となる。

積極的に覚醒技を狙おう

金属性の特徴は二つ。まず一つは「固い」こと。その防御力の高さによって、多少のダメージを気にせず相手を攻める戦術が組める。もう一つの特徴は、「ふっとばし」攻撃を多く持つこと。これを相手の攻撃に合わせて使うことで、ダメージを受けずに自分の攻撃を当てることができる。この「固さ」と「ふっとばし」の特徴を合わせた戦い方が、金属性の戦略の要となる。融合においても、その戦略を活かせる技の継承が、育成の重要課題となるのだ。

序盤の戦いでとにかく重宝されるのが、最初から持っている打撃技「アームズブロー」。この技、攻撃自体の威力は低いが、非常に「ふっとばし」の頻度が高い。先に述べたように、いち早く相手をふっとばすことができれば、攻撃を受けずに相手を攻撃でき、なおかつ覚醒マーカーをためることができる。相手の攻撃を受けなければ、覚醒マーカーはすぐ満タンになる。とにかく序～中盤では、弱い攻撃でじりじり覚醒マーカーをため、一気に覚醒技で逆転する戦い方ができるようにドラゴンを最適化しよう。そのためには、このような「ふっとばし」の効果を持つアームズ系打撃技やアビア系魔法技を修練で取得することが大切。これらの技を融合時に継承することが、金属性の育成の中心となる。

シールド修練に関しては、「反射の壁」を取得することができれば、当面は困ることはないだろう。また、基本的な攻撃方法が打撃に片寄るため、魔法技は初期段階のままでも気にすることはないだろう。



一匹だけがこっちを向いている時は、迷わずタイマン勝負だ！



その時の一位のドラゴンに打撃覚醒技が決まれば、取得できるアクアラも大量！

次のページでは、ドラゴンクロニクルがプレイできる店舗を大紹介！

Dragon Chronicle ドラゴン・クロニクル 全国設置店一覧

埼玉県

- ゲームガレージ大宮店 ☎048-650-2411
  埼玉県さいたま市宮町1-75 2階
- ゲームシティ川口店 ☎048-250-3855
  埼玉県川口市栄町1-10-5
- ゲームチッタ ☎048-837-8001
  埼玉県さいたま市南区辻8-24-10
- ゲームチッタ ウノ ☎048-844-8868
  埼玉県さいたま市桜区田島8-2-12
- ゲームファクトリーマグマ 川越店 ☎0492-22-8839
  埼玉県川越市脇田町9-3 Kスクエアビル81
- ゲームファンタジア草加店
  埼玉県草加市氷川町1140-1 草加ケーユービル1～2階
- ゲーム大宮 オリンピア ☎048-647-7465
  埼玉県さいたま市大宮仲町
- サミーズレグノ ☎049-228-7872
  埼玉県川越市石田248-1
- セガワールド川口 ☎0482-26-1191
  埼玉県川口市東領家2-2
- セガワールドグリーンシティ ☎048-284-7255
  埼玉県川口市大字安行領根岸外谷田3180-1
- セガワールド狭山 ☎0429-56-6490
  埼玉県狭山市北入曽689-1
- セガワールド和光 ☎048-465-7161
  埼玉県和光市丸山台1-4-5
- Boo-BossBoss坂戸店 ☎049-284-9270
  埼玉県坂戸市片柳1732-1
- Boo-BossBoss所沢店 ☎042-929-8333
  埼玉県所沢市東狭山ヶ丘6-2838-3
- POOL BARセントラルクラブ 志木店
  埼玉県新座市東北2-30-21
- ベネクス上尾店 ☎048-776-5771
  埼玉県上尾市日の出町1-10-20
- ベネクス浦和店 ☎048-864-2482
  埼玉県さいたま市南区辻7-2-8
- ムー大陸 志木店 ☎048-473-9412
  埼玉県志木市上宗岡2-20-17
- ムー大陸 宮原店 ☎048-654-3755
  埼玉県さいたま市奈良町51-4
- ももたろう草加店 ☎0489-21-1868
  埼玉県草加市西町458-6
- リリパピタ東京ガリバー 戸田店 ☎048-422-7031
  埼玉県戸田市美女木8-2-6
- レジャーランド 春日部店 ☎048-763-4061
  埼玉県春日部市大字増富字谷際163-1

千葉県

- アドアーズ千葉店
  千葉県千葉市中央区富士見2-4-15 第1東和ビル1～3階
- アミューズメントエース 津田沼店 ☎0474-75-8918
  千葉県船橋市前原西2-15-1
- アミューズメントスクウェアテクモピア 美浜店 ☎043-203-4001
  千葉県千葉市美浜区幸町2-24-43
- ウエアハウス市川店
  千葉県市川市鬼高3-32-12
- AM PIA 津田沼
  千葉県習志野市津田沼1-2-1 十三ビルB1F
- AGスクエア千葉鎌取店 ☎043-293-2344
  千葉県千葉市緑区おゆみ野3-41-3
- AGスクエア習志野店 ☎047-403-7411
  千葉県習志野市東習志野7-4
- AGスクエア松戸店 ☎047-392-4661
  千葉県千葉市日暮1 1-1 八柱駅第2ビル
- ゲームエース 南八幡店 ☎047-379-2861
  千葉県市川市南八幡3-5-15 並木ビル1階
- ゲームシルバー ☎0473-91-7668
  千葉県松戸市日暮1-16-11 パチンコシルバー2階
- ゲームソニックビーム 松戸店 ☎047-360-2008
  千葉県松戸市松戸1172-1
- ゲームチャリオット五井店 ☎0436-23-5533
  千葉県市原市五井中央西2-1-2
- ゲームチャリオット六方店 ☎043-304-8880
  千葉県千葉市稲毛区六方町52-2
- ゲームフジ 船橋店 ☎0474-25-6393
  千葉県船橋市本町4-40-1
- ゲームプラザセントラル 浦安
  千葉県市川市大町359
- セガワールド成田 ☎0476-23-2591
  千葉県成田市東町157-1
- 大慶園 ☎047-337-5001
  千葉県浦安市北栄1-16-15
- 東京ガリバー 松戸店 ☎047-366-6633
  千葉県松戸市松戸1230-1 ピアザ松戸
- 宝島新浦安店 ☎0473-81-2466
  千葉県浦安市入船1-4-1
- 宝島本八幡店 ☎047-333-3771
  千葉県市川市八幡2-15-17
- ハイテクセガ柏 ☎0471-63-9844
  千葉県柏市柏1-1-11
- ベネクス松戸店 ☎047-394-2277
  千葉県松戸市二ツ木1293
- ムー大陸 稲毛店 ☎043-255-3257
  千葉県千葉市稲毛区小仲台2-5-7海宝ビル
- レジャーランド 成東店 ☎0475-80-1777
  千葉県山武郡成東町姫島111-1
- レジャーランド 野田店 ☎0471-20-3535
  千葉県野田市吉春字鎌田776-1

茨城県

- アーバンスクエア 駅南店
  茨城県水戸市桜川1-4-10 2,3階
- アーバンスクエア 上水戸店
  茨城県水戸市末広町3-8-28 2階
- アーバンスクエア 50号バイパス店
  茨城県水戸市河和町3891-434 2F
- アミューズメントハウス下妻店 ピンクパンサー ☎0296-43-6880
  茨城県下妻市小島884-10
- アミューズメントハウス結城店 ぴん・ぱん デュオ ☎0296-33-7411
  茨城県結城市結城10520-1
- AGスクエアつくば店 ☎0298-51-1506
  茨城県つくば市苅間281-1
- ゲームパークギャオラ水戸店 ☎0292-19-1151
  茨城県東茨城郡茨城町大字前田1680-108
- GAME PADDOKプラスワン 総和本店 ☎0280-98-5161
  茨城県猿島郡総和町小堤1916-1

東京都

- プラボ調布店
  東京都調布市菊野台1-34-5
- Hey
  東京都千代田区外神田1-10-5 広瀬本社ビル2F
- ムーンズ ティア店 ☎03-3779-5072
  東京都品川区西五反田2-7-11 光洋ビル
- ムー大陸 立川店 ☎042-538-7295
  東京都立川市幸町1-35-7
- ムー大陸 東村山店 ☎042-390-7196
  東京都東村山市本町2-12-7
- レジャーランド 晴海店 ☎03-3532-1234
  東京都中央区晴海5-3-53 東京国際貿易センタービル2F
- レジャーランド パレットタウン店 ☎03-3570-5657
  東京都江東区晴海1丁目先パレットタウン青海ビル3F

神奈川県

- アドアーズイサゴ店
  神奈川県川崎市川崎区砂子2-5-5 (株)岡田屋2BKビル1～2F
- アミューズメントパーク ドラゴン
  神奈川県高座郡寒川町一ノ宮5-9-24
- アミューズメント ピアパーク
  神奈川県川崎市川崎区砂子2-3-5
- イミグランデ相模原店 ☎042-753-8881
  神奈川県相模原市東淵野辺4-15-1
- AMサントロペ 伊勢佐木町店 ☎0462-61-7642
  神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-96 日活会館
- AMサントロペ横須賀中央
  神奈川県横須賀市若松町1-5 プライムビルB1F
- AM PIA 大船
  神奈川県鎌倉市大船1-24 大船駅前ビル1～3F
- ガロバ 橋本店
  神奈川県相模原市橋本5-1-1
- ゲームオーロ ☎042-700-1351
  神奈川県相模原市橋本3-29-12 丸天ビル2F
- ゲームシティ ビーズウォーク店 ☎042-774-3039
  神奈川県相模原市大野台6-3-5
- ゲームスペース ジャンボ ☎042-759-7678
  神奈川県横浜市西区南幸1-10-5 金原ビル内
- ゲームパニック横浜
  神奈川県横浜市西区みなとみらい4-8-1 ジャックモールイースト
- ゲームファンタジア鶴見店 ☎045-680-0260
  神奈川県横浜市鶴見区豊岡町16-2
- ゲームプラザセントラル 日吉 ☎0462-76-7766
  神奈川県相模原市相模原2-3-13
- ゲームラボアップル 相模原店 ☎042-730-6399
  神奈川県川崎市高津区溝ノ口1-11-8
- ゲームラボアップル 大和店
  神奈川県大和市大和南2-2-4
- シルクハット京急川崎
  神奈川県川崎市川崎区駅前本町16-1
- シルクハット本厚木
  神奈川県厚木市中町2-4-13 本厚木駅前ビル
- セガワールド西鶴間 ☎0462-76-7766
  神奈川県大和市西鶴間1-17
- タイトーステーション溝の口
  神奈川県川崎市高津区溝ノ口1-11-8
- タイトー トラップ
  神奈川県海老名市中央1-18-1 ビナウォーク6番館
- TAC小田原
  神奈川県小田原市前川120 小田原シティモール クレッテ2F内
- 中央林間スポーツセンター ☎046-274-1070
  神奈川県大和市中央林間4-29-16
- ニューコスモ 稲田堤店 ☎044-944-8919
  神奈川県川崎市多摩区菅1-3-22
- ハイテクランドセガBREEZE ☎045-313-6435
  神奈川県横浜市西区南幸2-13-9
- プラボ鶴見店
  神奈川県横浜市鶴見区元宮2-1-10
- ベネクス川崎店 ☎044-329-1401
  神奈川県川崎市川崎区鋼管通4-8
- ベネクス平塚店 ☎0463-54-6181
  神奈川県平塚市四之宮6-10-27
- ベネクス大和店 ☎046-200-2030
  神奈川県大和市下鶴間2752-2
- ミリアンパーク厚木店 ☎046-296-8885
  神奈川県厚木市田村町9-25
- ムー大陸 橋本台店 ☎042-770-0801
  神奈川県相模原市橋本台1-34-1
- レジャーランド 厚木店 ☎046-297-0503
  神奈川県厚木市戸室5-31-1

埼玉県

- アミューズメントフィールドバイヨン
  埼玉県入間郡大井町うれし野2-16-1 LCモールうれし野2F
- インターネット・マンガ・ビリヤード・カラオケ三芳店
  埼玉県入間郡三芳町竹間沢199-2
- ウエアハウス岩槻店
  埼玉県岩槻市加倉3-3-63
- ウエアハウス越谷店
  埼玉県越谷市南荻島841-1
- ウエアハウス埼大通店
  埼玉県さいたま市栄和4-4-1
- ウエアハウス草加店
  埼玉県八潮市南後谷507
- エキサイティングデポ ☎048-666-8759
  埼玉県さいたま市北区宮原町1-198-2
- 株式会社オリオン ムー大陸熊谷 ☎048-522-9085
  埼玉県熊谷市広瀬501-3
- 株式会社オリオン ムー大陸熊谷セカンド店 ☎048-530-1515
  埼玉県熊谷市大字久保島981-1
- 株式会社オリオン ムー大陸本庄店 ☎0495-21-2122
  埼玉県本庄市本町1019-1
- キャッツアイ狭山店 ☎042-950-6600
  埼玉県狭山市入間川3141
- キャロム川越インター店 ☎0492-48-6123
  埼玉県川越市新田山王前462-6
- キャロム栗橋店 ☎0480-52-6888
  埼玉県北葛飾郡栗橋町高柳田中1741-3
- キャロム坂戸店 ☎049-281-2324
  埼玉県坂戸市関間2-151-1
- キャロム狭山店 ☎042-956-5177
  埼玉県狭山市北入曽御狩場695-1
- キャロム所沢店 ☎042-946-2161
  埼玉県所沢市下安松969-1

東京都

- アドアーズ立川店
  東京立川市柴崎町3-4-3 グルメートタカオB1～3F
- アドアーズ八王子店
  東京都八王子市東町11-3 センチュリーステーションビルB1～4F
- アドアーズ町田店
  東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4階
- アミューズメント バイキング ☎03-5710-2786
  東京都大田区西蒲田7-65-1
- アミューズメントギガ 亀戸店 ☎03-3638-0366
  東京都江東区亀戸6-57-13
- アミューズメントスペース マジック ☎03-3937-9388
  東京都板橋区常盤台4-33-15
- アミューズメントフォーラム モア
  東京都新宿区新宿3-23-14 新宿SHAビル内
- アミューズメント フタバ ☎03-3953-1151
  東京都練馬区旭ヶ丘1-77-8
- イエストロン
  東京都新宿区歌舞伎町1-23-14 第一メトロビル1階
- 池袋GIGO ☎03-3981-6906
  東京都豊島区東池袋1-21-1
- ウエアハウス入谷店
  東京都足立区入谷7-8-11
- ウエアハウス保木間店
  東京都足立区保木間1-1-19
- AMサントロペ池袋
  東京都豊島区東池袋1-29-1 サントロペビル2F
- AGスクエア赤羽店 ☎03-5249-4836
  東京都北区赤羽1-1-1 JR赤羽駅構内
- AGスクエア多摩境店 ☎042-700-0555
  東京都町田市小山町2969
- エスタディオ パセオ
  東京都新宿区新宿3-34-7
- カプセル ☎042-389-3461
  東京都多摩市永山1-3-4
- キャロム東大和店 ☎042-561-5590
  東京都東大和市立野2-2-2
- CLUBSEGA渋谷 ☎03-3780-2667
  東京都渋谷区宇田川町28-6
- ゲームスポット21 ☎03-3343-0010
  東京都新宿区西新宿1-15-4
- ゲームパニック東京 ☎03-5753-8295
  東京都大田区平和島1-1-1
- ゲームファンタジア池袋東店
  東京都豊島区東池袋1-41-4 池袋とうきゅうビル1～2F
- ゲームファンタジア荻窪店
  東京都杉並区上荻1-16-16 青屋ヒル1～2F
- ゲームファンタジアシグマ1店
  東京都豊島区西池袋1-33-2 アドアーズ池袋ビルB2～4F
- ゲームプラザセントラル 渋谷
  東京都中野区中野5-60-7
- ゲームプラザセントラル 八王子
  東京都足立区綾瀬4-9-29
- ゲームプラザセントラル 聖蹟桜ヶ丘
  東京都新宿区新宿3-35-8
- ゲームフジ 亀有店 ☎03-5680-8893
  東京都葛飾区亀有3-21-2
- ゲームメイト ☎03-3318-3854
  東京都杉並区阿佐ヶ谷2-14-10 1F
- 渋谷GIGO ☎03-5458-2201
  東京都渋谷区道玄坂2-6-16
- 渋谷タイトーステーション
  東京都渋谷区渋谷1-24-12 渋谷東映プラザビル81
- シルクハット蒲田M2
  東京都大田区西蒲田7-6-3
- 新宿スポーツランド西口 ☎03-3344-0748
  東京都新宿区西新宿1-12-5
- 新宿スポーツランド本館 ☎03-3358-3220
  東京都新宿区新宿3-22-12
- 新宿プレイランドカーニバル ☎03-3208-0125
  東京都新宿区歌舞伎町1-20-1
- セガアリーナ八王子 ☎0426-91-9870
  東京都八王子市左入町791-6
- セガワールド光が丘 ☎03-5393-3010
  東京都練馬区高松5-12-3
- セガワールド船堀 ☎03-5676-2522
  東京都江戸川区船堀1-6-10
- タイガー プラザ
  東京都中野区中野5-60-7
- タイトーイン綾瀬
  東京都足立区綾瀬4-9-29
- タイトーイン ゲームワールド
  東京都新宿区新宿3-35-8
- タイトーイン301 新宿歌舞伎町
  東京都新宿区歌舞伎町1-21-7
- タイトーインバフォメット バイロサ
  東京都豊島区西池袋1-37-12
- タイトーイン町田中央
  東京都町田市原町田6-11-8
- タイトーステーション浅草
  東京都台東区浅草1-27-3
- タイトーステーション池袋
  東京都豊島区東池袋1-50-35 P'パルコ内
- TAITO STATION 国分寺
  東京都国分寺市本町2-2-6
- タイトーステーション新宿
  東京都新宿区新宿3-22-7
- タイトーステーション 高田馬場
  東京都新宿区高田馬場1-35-3 BIG BOX6F
- タイトーステーション代々木
  東京都渋谷区代々木1-35-16
- タイトードリーム
  東京都町田市原町田6 21
- ハイテクランドセガシブヤ ☎03-3409-4737
  東京都渋谷区渋谷1-14-14
- ファンファン 秋葉原店 ☎03-3861-6520
  東京都千代田区神田平河町4
- ファンファン 大森店 ☎03-3765-6601
  東京都大田区大森北1-2-2
- プラサカプコン 吉祥寺店 ☎0422-23-5201
  東京都武蔵野市吉祥寺本町1-10-1 いなりやビル地下1階

北海道・東北

北海道

- キャッツアイ清田店 ☎011-885-2828
  北海道札幌市清田区清田1条1-20-1
- キャッツアイ恵庭店 ☎0123-32-1500
  北海道恵庭市住吉町224-1
- キャッツアイ篠路店 ☎011-776-1500
  北海道札幌市北区篠路1条4-6-30
- キャッツアイ新川店 ☎011-761-1500
  北海道札幌市北区新川2条7丁目
- キャッツアイ新札幌店 ☎011-899-1500
  北海道札幌市厚別区厚別東5条1-298-7
- キャッツアイ苫小牧店 ☎0144-38-3811
  北海道苫小牧市木場町1-3-6
- キャッツアイ東苗穂店 ☎011-789-1500
  北海道札幌市東区東苗穂6条2-1-25
- CLUBSEGA札幌 ☎011-512-1868
  北海道札幌市中央区南5条西4-7
- 光速憧路 ☎0162-22-2233
  北海道稚内市港5-8-15
- スガイパワープラントプルプル ☎011-231-7032
  北海道札幌市中央区南3条西1-8
- スガイアミューズメントファクトリー ☎0166-24-5077
  北海道旭川市6条7丁目旭川須貝ビル
- セガワールド昭和 ☎0138-47-8350
  北海道函館市昭和3-31-26
- タイトーステーション札幌
  北海道札幌市中央区南2条西3-6-1
- パロ札幌駅前店 ☎011-737-6886
  北海道札幌市北区北7条西2 7-1
- 深川セントラルボウル ☎01642-5-2771
  北海道深川市豊泉3
- フラミンゴパラダイスⅡ ☎0166-55-3355
  北海道旭川市春光6区2条1丁目
- マキシムヒーロー ☎011-219-2855
  北海道札幌市北区北6条西6丁目鉄道高架下
- 室蘭グランドボウル ☎0143-44-1151
  北海道室蘭市東町4-31-3

青森県

- アラモード店 ☎0172-26-4326
  青森県弘前市大字高崎2-15-1 さくら野弘前店ラフォルテ2階
- インフィニ店 ☎0172-26-2661
  青森県弘前市城東北3-10-1 弘前ビブレ4階
- ギガパレス青森東店 ☎0177-26-6555
  青森県青森市八重田字鶴見8-3
- ギガパレス八戸店 ☎0178-24-3363
  青森県八戸市八日町43
- ゲームフィエスタ ミタマ ☎0172-31-2713
  青森県弘前市大字駅前町5番地5

岩手県

- アミューズメントゾーン北上店 ☎0197-61-2711
  岩手県北上市本通り2-2-1 北上ビブレ4階
- グレア北上店 ☎0197-61-3707
  岩手県北上市藤沢20-35
- セイタイトー マッハ
  岩手県盛岡市上堂1-2-38
- セガワールド一関 ☎0191-25-2040
  岩手県一関市山目字中野92-1

宮城県

- S/T泉店
  宮城県仙台市泉区市名坂天神沢1-1-22
- シティメイト
  宮城県仙台市宮城野区榴岡1-1-1 仙台駅東口E-GATE内
- ジョイランド金ちゃん
  宮城県仙台市青葉区中央1-7-2
- ZOOOP
  宮城県仙台市青葉区中央1-7-13
- セイタイトーウィングズ
  宮城県仙台市太白区長町6-5-5
- SEGAARENA富谷 ☎022-358-8841
  宮城県黒川郡富谷町大清水上土地区画整事業地区33街区3,4,5画地
- 創遊 ほのぼの横丁富谷店 ☎022-348-6435
  宮城県黒川郡富谷町富谷大清水上33街区1番地 イオン富谷SC2階
- B-Come 仙台泉店 ☎022-218-0003
  宮城県仙台市泉区市名坂字鹿島27
- ブリッズ仙台店
  宮城県仙台市青葉区中央1-2-3

秋田県

- ソピア御所野店 ☎018-889-6549
  秋田県秋田市御所野地蔵田1-1-1 イオン秋田SC2階

山形県

- スーパーノバ天童店 ☎023-656-9370
  山形県天童市北目1853
- ソユープレイランドソピア 三川店 ☎0235-68-1561
  山形県東田川郡三川町大字猪子字和田庫 イオン三川ショッピングセンター1階
- B-Come 成沢店 ☎023-689-0366
  山形県山形市成沢土地区画整理事業地内54街区 成沢ショッピングセンター内
- プレイラウンジα+1 山形白山店 ☎023-624-0789
  山形県山形市白山1-12-10

福島県

- スーパーノバ福島店 ☎024-544-0280
  福島県福島市黒岩字中島7-2
- セガワールド福島 ☎0245-53-8628
  福島県福島市本内中井6-1
- ドリームファクトリーN2 ☎024-935-5161
  福島県郡山市八山田5-288 サウススクウェアビル2F
- ドリームファクトリー福島店 ☎024-522-2177
  福島県福島市鎌田字中田10-4 2F
- ドリームファクトリーいわき店 ☎0246-28-3008
  福島県いわき市中央台飯野4-1
- ネバーランド ☎024-921-7010
  福島県郡山市中町7-16 安積野ビル
- U.PACKⅡ
  福島県福島市置賜町5-35

関東

東京都

- 秋葉原GIGO ☎03-3252-7528
  東京都千代田区外神田1-15-1 第一半田ビル
- アドアーズサンシャイン店
  東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3階
- アドアーズミラノ店
  東京都新宿区歌舞伎町1 29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F
- アドアーズ浅草店
  東京都台東区浅草1-42-4 パシフィックコート浅草1F
- アドアーズ渋谷店
  東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1～4F

愛媛県
- グランドシティMG ☎089-971-3711 愛媛県松山市余戸南4-18-1
- セイタイトー 衣山 愛媛県松山市衣山1丁目188 パルティフジ内
- 宮西スタジアム ☎089-924-5070 愛媛県松山市宮西2-4-41

高知県
- セガワールド南国 ☎0888-64-2921 高知県南国市大そね甲2520 2

九州・沖縄

福岡県
- アーバンスクエア 飯塚店 福岡県飯塚市片島1-10-14
- アーバンスクエア 大川店 福岡県大川市大字向島1373-1
- アーバンスクエア 久留米店 福岡県久留米市東櫛原町36-1
- アミューズメントスペースオニマル ☎092-414-1450 福岡県福岡市博多区那珂5-8-35
- アミューズメントスペースフレンド黒崎店 ☎093-624-8922 福岡県北九州市八幡西区黒崎2 5-12
- アミューズメントMGM ☎093-642-9000 福岡県北九州市八幡西区陣原1-2-12 2F
- MGM BOWL ☎0942-51-2333 福岡県久留米市上津町字中尾山2203-96
- カジノ京町 ☎093-541-0989 福岡県北九州市小倉北区京町2-6-3
- GO-遊店 ☎092-622-1026 福岡県福岡市東区原田3-5-21
- セイタイトー 長浜 福岡県福岡市中央区港1-2-6
- 西部スポーツガーデン 福岡県福岡市姪浜町700-1
- セガワールド板付 ☎092-591-1120 福岡県福岡市博多区西月隈6-1-151
- セガワールドパピヨンプラザ ☎092-641-6723 福岡県福岡市博多区千代1-2-17
- タイトーステーション天神 福岡県福岡市中央区天神2-6-35
- タイトーステーション 中洲 福岡県福岡市博多区中洲4-3-18 東映プラザ2F
- T/S博多 福岡県福岡市博多区博多駅中央街6-12 ヨドバシビル4F
- 天神GIGO ☎092-724-5971 福岡県福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル
- ナムコランド小倉店 福岡県北九州市小倉北区西港町30-18
- プラボ福岡交通センター店 福岡県福岡市博多区中央街2-1 福岡交通センタービル7F
- 楽市楽座003 楽市街道店 ☎092-642-0030 福岡県福岡市東区箱崎5-1-8
- 楽市楽座 福重店 ☎092-885-7380 福岡県福岡市西区石丸4-263-1
- 楽市楽座210 久留米店 ☎0942-43-2100 福岡県久留米市東合川2-2-1
- 楽市楽座210 トリアス店 ☎092-976-3421 福岡県粕屋郡久山町大字山田990

佐賀県
- アミューズメントスクウェアテクモピア 鳥栖店 ☎0942-84-6103 佐賀県鳥栖市轟木町1173 鳥栖シティーモール内
- 遊遊楽 佐賀嘉瀬店 ☎0952-40-0952 佐賀県佐賀市嘉瀬町大字中原2488-1

長崎県
- アーバンスクエア 佐世保店 長崎県佐世保市大塔町8-57
- セガワールド時津 ☎0958-81-2037 長崎県西彼杵郡時津町野田郷829-1
- タイトーステーション長崎 長崎県長崎市家野町6-2
- 楽市楽座 佐世保店 ☎0956-34-4101 長崎県佐世保市大塔町1861-12

熊本県
- アーバンスクエア 熊本店 熊本県熊本市御領8-4-82
- VIPファンタジア ☎096-371-6162 熊本県熊本市新屋敷2-24-1
- サンピアナムコランド 熊本県熊本市上南部町2-2-2 ゆめタウンサンピアン内3F
- ジョイパレス ☎096-362-3300 熊本県熊本市南熊本2-10-1
- タイトーステーション熊本 熊本県熊本市下通1-11-24
- プラボ南熊本店 熊本県熊本市九品寺6-9-1
- 八代アーバンボウル 熊本県八代市本野町西草場2134-3
- 楽市楽座 小川店 ☎0964-43-4500 熊本県下益城郡小川町河江1-1

大分県
- セガワールド高城 ☎0975-56-9072 大分県大分市牧1-161-8
- タイトーインウイング 大分県大分市中央町2-1-1
- プラボ光吉店 大分県大分市大字宮崎字スカワ696-1

宮崎県
- アーバンスクエア 一番街店 宮崎県宮崎市中央通り9-1 中央通り2-22
- アーバンスクエア 都城北店 宮崎県都城市上川東4-5997-4
- アーバンスクエア 延岡店 宮崎県延岡市平原町5-1492-13
- アーバンスクエア バイパス店 宮崎県宮崎市本郷北方2486-9
- アーバンスクエア 宮崎駅前店 宮崎県宮崎市錦町3-2
- JOY PLAZA店 宮崎県宮崎市源藤町鶴山205
- ハイテクセガ橘通り ☎0985-20-6531 宮崎県宮崎市清水1-85

鹿児島県
- アーバンスクエア 天文館 鹿児島県鹿児島市千日町14-27 アリサカビル1F
- ガラッパボール 鹿児島県川内市御陵下町29-17
- クラブセガ天文館 ☎099-224-6851 鹿児島県鹿児島市千日町15-7
- タイトーステーション天文館 ☎099-224-6851 鹿児島県鹿児島市千日町5-21-22
- プレイランドフェニックス ☎099-253-4062 鹿児島県鹿児島市与次郎1-5-25

沖縄県
- ナムコランド那覇店 沖縄県那覇市おもろまち4-4 サンエー那覇メインプレイス内2F

近畿

大阪府
- アババ ☎06-6636-7638 大阪府大阪市中央区難波3-2-34
- アミュージアム茶屋町店 ☎06-6377-7767 大阪府大阪市北区茶屋町15-34
- アミューズメントパーク エルロフト ☎0726-23-7161 大阪府茨木市宇野辺1-4-3
- CLUBSEGA紫光 ☎06-6365-5955 大阪府大阪市北区堂山町9-28
- ゲームプラザOKA3 ☎0726-71-5123 大阪府高槻市城北町2-11-2
- ゴールドラッシュ ☎06-6368-5130 大阪府吹田市岸部北5-11-1
- コスミックアロー 大阪府八尾市天王寺屋2-68
- G-SPOT瓜破店 ☎06-6700-1766 大阪府大阪市東住吉区住道矢田5-13-6
- ジョイランドタイトー天六 大阪府大阪市北区天神橋6-4-9
- 心斎橋GIGO ☎06-6213-8024 大阪府大阪市中央区心斎橋筋2-2-19
- セイタイトー ビッグアロー 大阪府松原市大堀町1-1-9
- セガ アリーナ(PADOU) ☎06-6583-5100 大阪府大阪市西区千代崎3丁目北2-3
- セガワールドアポロ ☎06-6647-0716 大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31
- セガワールド布施 ☎06-6783-6999 大阪府東大阪市長堂1-1-1
- セガワールド りんくう ☎0724-69-2121 大阪府泉佐野市りんくう往来南3-1
- タイトースペシャル 大阪府大阪市北区曽根崎2-16-26
- ダイナシティー ☎06-6700-0544 大阪府大阪市平野区喜連西5-1-49
- ハイテクランドセガアピオン ☎06-6645-7692 大阪府大阪市浪速区難波中2-3-15
- ハイテクランドセガミスト2 ☎06-6344-5270 大阪府大阪市北区梅田1-11-4
- パスカ ☎06-6627-6768 大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋2-4-51
- BIG JOY ☎06-6253-1557 大阪府大阪市中央区心斎橋1-3-20
- プラボ千日前店 大阪府大阪市中央区千日前2-9-17 アムザ1000 3F
- プラボ梅田2号店 大阪府大阪市北区小松原町4-12
- プラボ枚方店 大阪府枚方市宮之阪4-28-12 ベルパルレ内
- ムーンライト弁天町 大阪府大阪市港区弁天1-2-1 オーク3番街
- よしもとアミュージアム ☎06-6641-7033 大阪府大阪市中央区難波千日前12-35 スイングよしもとビル1階
- リノ戎橋店 ☎06-6633-6151 大阪府大阪市中央区難波3-7-4

兵庫県
- アーバンスクエア ダイエーハーバーランド店 兵庫県神戸市中央区東川崎町1-7-5 ダイエーハーバーランド6F
- ゲームアイビス飾磨店 ☎0792-33-8008 兵庫県姫路市飾磨区加茂字釜池203-1
- セガワールドながさわ ☎078-941-6642 兵庫県明石市魚住町清水2464-1
- タイトー サンサーカス玉津 兵庫県神戸市西区玉津町小山字太田125-1
- 豊岡アーバンボウル 兵庫県豊岡市加広町7-32 コープデイズ豊岡2F
- ビバーチ加古川店 ☎0794-25-1800 兵庫県加古川市尾上町池田字池田開拓850-23

京都府
- a-cho ☎075-251-2333 京都府京都市中京区寺町通四条上ル東大文字町302
- ワンダーランド京都店 京都府京都市中京区河原町通四条上る下大阪町354番地

滋賀県
- ウーホー栗東店 ☎0775-53-6256 滋賀県栗東市出庭字蝉ヶ町536
- SEGA ARENA浜大津 ☎077-523-7015 滋賀県大津市浜町2-1 浜大津アーカス内

奈良県
- キャノンショット ☎0742-35-3208 奈良県奈良市二条町2-4-14

和歌山県
- ゲームゾーン ガイナ 和歌山県那賀郡岩出町中迫239
- J/Lタイトー 元町店 和歌山県田辺市元町964-1

中国

島根県
- オートパーラー安来 ☎0854-28-8502 島根県安来市西荒島町33

岡山県
- 岡山ジョイポリス ☎086-232-8790 岡山県岡山市下石井2-10-1
- テクノランド ☎086-255-5612 岡山県岡山市清心町16-31

広島県
- ZIP 広島県広島市中区紙屋町2-2-21
- セガワールド福山南蔵王 ☎0849-45-5205 広島県福山市南蔵王町6-1-1
- セガワールドメガ海田 ☎082-824-5550 広島県安芸郡海田町南大正町3-35
- パリオ フィエラ ディ プローバ ☎082-242-7588 広島県広島市中区紙屋町2-2-18
- 広島GIGO ☎082-541-6345 広島県広島市中区本通3-5
- プリッズ広島店 広島県広島市中区八丁堀11-6

山口県
- セガワールドゆめタウン長府 ☎0832-48-5732 山口県下関市ゆめタウン2-7
- ネオ・プラボー ☎0835-26-0228 山口県防府市高倉1-3-30

四国

香川県
- アーバンスクエア 瓦町店 香川県高松市瓦町2-6-14
- アーバンスクエア ゴールドタワー店 香川県綾歌郡宇多津町浜一番丁8-1
- セガワールド 高松 ☎0878-66-9526 香川県高松市勅使町字山王535

愛媛県
- 駅前スタジアム ☎089-941-7551 愛媛県松山市大手町2-4-1

東海

愛知県
- アミューズメントキャット小牧 愛知県江南市高屋町西町48-50
- アミューズメントスクエア201 ☎0564-45-8201 愛知県岡崎市岩津町川畔119-6
- アミューズメントプラザワイド ☎052-601-2999 愛知県東海市名和町二番割上16-2
- アリス金山店 ☎052-322-7237 愛知県名古屋市中区金山1-14-9長谷川ビル81
- AGスクエア栄店 ☎052-961-7599 愛知県名古屋市中区錦3-17-14
- ADXマミー蟹江店 ☎0567-96-7407 愛知県海部郡蟹江町錦3-17
- ADXマミー知立店 ☎0566-82-9474 愛知県知立市山町小林24-1
- M'Sパーク豊田店 ☎0565-71-0027 愛知県豊田市青木町3-10
- M'Sパーク鳴海店 ☎052-621-1186 愛知県名古屋市緑区鳴海町柳長28-1
- オークランドボウル 愛知県春日井市鳥居松町3丁目11番地
- CLUB SEGA 金山 ☎052-323-0121 愛知県名古屋市熱田区金山1-19-2
- コスタデルソル ☎052-962-8080 愛知県名古屋市中区錦3-17-26
- コムテックタワー ☎052-565-6471 愛知県名古屋市中村区名駅4-10-20
- サンサーカス名岐 愛知県一宮市緑5丁目6番地26号 名岐ボウル内
- スペース201 ☎0564-24-6451 愛知県岡崎市欠町野添39
- セガワールド岡崎 ☎0564-58-8986 愛知県岡崎市上地3-50-4
- セガワールド春日井 ☎0568-89-3081 愛知県春日井市岩野町字管渡間4180
- タイガー一宮店 ☎0586-71-3921 愛知県一宮市富士3-1-33
- タイガー末広店 ☎0586-48-4311 愛知県一宮市末広2-4-1
- タイトーイン名駅 愛知県名古屋市中村区名駅1丁目
- ダイナソア ☎0562-46-3250 愛知県大府市東新町2-87-88
- タカラ島 尾張旭店 ☎0561-51-0511 愛知県尾張旭市北本地ヶ原町4-29
- プラボ名古屋店 愛知県名古屋市熱田区新尾頭二丁目4番14号
- HOT ROD ☎052-694-2881 愛知県名古屋市港区竜宮町1番
- ポート24 御津店 ☎05337-6-3209 愛知県宝飯郡御津町大字下佐脇字中荒19-3
- ポート24 幸田店 ☎0564-63-6588 愛知県額田郡幸田町大字高力字中原15カメリアガーデン内
- 名豊ワールド ☎0566-27-5822 愛知県刈谷市稲葉町3-206
- メルクス東名 ☎0561-85-6211 愛知県瀬戸市西原町2丁目114
- ユーファクトリー安城店 ☎0566-96-0700 愛知県安城市住吉町丸田24-6
- ユーファクトリー岡崎店 ☎0564-26-0333 愛知県岡崎市井田西町17-4
- ユーファクトリー幸田店 ☎0564-62-9333 愛知県額田郡幸田町大字深溝字西池田2-3
- ユーファクトリー豊明店 ☎0562-92-9262 愛知県豊明市三崎町丸の内1-7
- LOOP港店 ☎052-655-9571 愛知県名古屋市港区築盛町3
- レジャーランド 大高店 ☎052-625-5360 愛知県名古屋市緑区大高町字忠治山12-1

岐阜県
- アミューズメントパークOWL各務原店 ☎0583-70-7661 岐阜県各務原市鵜沼各務原町1-17-1
- ACグランド新岐阜店 ☎058-267-6360 岐阜県岐阜市長住町3-15
- オアシス本店 ☎058-245-1112 岐阜県羽島郡岐南町八剣7-15
- CLUB SEGA リバーサイドモールシンセイ ☎058-324-7404 岐阜県本巣郡真正町字政田下西浦1939
- ゲームファンタジアン精華店 ☎0582-53-8020 岐阜県岐阜市精華2-7-1
- ゲームファンタジアン柳津店 ☎058-279-0085 岐阜県羽島郡柳津町佐波205-1
- ゲームプラザ蘆里夢 ☎0582-72-2318 岐阜県岐阜市宇佐南2-6-8
- LOOP ☎058-275-9453 岐阜県羽島郡岐南町徳田西1-27

静岡県
- アップル清水店 ☎0543-51-1479 静岡県清水市春日1-8-18
- アップル新北街道店 ☎054-265-8822 静岡県静岡市若宮5-13-4
- ゲームオフ富士宮 ☎0544-24-3878 静岡県富士宮市三園平1360
- the3-rd PLANET OZ ☎053-466-3387 静岡県浜松市宮竹町322-1
- the3-rd PLANET 静岡IC ☎054-202-5500 静岡県静岡市中野新田字八ツ割383-3
- セガ・チャーリーワン ☎054-265-0219 静岡県静岡市吉田15-8
- セガワールドサントムーン ☎0559-72-5430 静岡県駿東郡清水町玉川61-2
- パスタウンゲームオフ ☎053-439-4539 静岡県浜松市高丘西2-2-5

三重県
- オークランドシティ 三重県津市雲出鋼管町1805
- ゲームオフ四日市 ☎0593-49-1041 三重県四日市市日永1-2-9
- セガワールドあさひ ☎0593-77-5811 三重県三重郡朝日町小向181
- セガワールド松阪 ☎0598-22-3611 三重県松阪市船江町780
- ドナリアコット四日市北店 ☎0593-61-6060 三重県四日市市富洲原町221-2 ジャスコ2F
- LOOP四日市店 ☎0593-49-5285 三重県四日市市日永4-2-1

茨城県
- 宝島鹿嶋店 ☎0299-84-6831 茨城県鹿嶋市宮中290-1 ショッピングセンターチェリオ1F
- ハイパーギャオつくば店 ☎0298-52-7711 茨城県つくば市大角豆2011-129
- ハイパーギャオ竜ヶ崎店 ☎0297-61-1288 茨城県竜ヶ崎市藤ヶ丘4-2-6

栃木県
- 安佐エース ☎0283-24-6326 栃木県佐野市堀米町614-8
- インターパークプラスワン ☎028-657-6789 栃木県宇都宮市東谷町立野885
- オートスナックつるまき 栃木県宇都宮市築瀬町217
- グッドヒル ☎0286-14-6142 栃木県宇都宮市川田町1000-1
- ゲームアンドビリヤードAXEL ☎0285-27-7320 栃木県小山市大字雨ケ屋新田68-5
- サクシード ☎0285-27-1214 栃木県小山市駅南町2-22-2
- シーサイドリゾート ☎028-632-5006 栃木県宇都宮市駒町572-1
- セガワールド小山 ☎0285-28-6281 栃木県小山市大字小山377-4
- トライサム ☎0285-23-4416 栃木県小山市喜沢1457 アメリカンビレッジ2階
- ハイテクロブレ ☎0285-20-1036 栃木県小山市中央町3-3-10 ロブレ632B棟1F
- BAZZ ☎0285-40-1291 栃木県下都賀郡国分寺町既大前3-1-1

群馬県
- インターワールド伊勢崎 ☎027-025-4338 群馬県伊勢崎市宮子町2150-2
- the3-rd PLANET 高崎 ☎027-310-6611 群馬県高崎市下和田5-3-8
- ももたろう笠懸店 ☎0277-76-7022 群馬県新田郡笠懸町大字阿佐美1275
- レジャーパーク1 ☎0274-24-8091 群馬県藤岡市中967-1
- レジャーランド 伊勢崎店 ☎0270-40-5330 群馬県伊勢崎市連取町字南上483-4

山梨県
- SAY TAITO マンハッタンX 山梨県北巨摩郡双葉町下今井3672-1
- BRACK HALL 山梨県甲府市国母5-8-1 グランパーク内3F

信越・北陸

新潟県
- アミューズメントスクエア チャンス上越店 ☎025-544-5376 新潟県上越市下荒浜大谷内横田296-1
- アミューズメントスクエア チャンス白根店 ☎025-362-6871 新潟県白根市下塩俵字土居外1145-1
- アミューズメントスタジアム TOP ☎0257-21-0882 新潟県柏崎市田尻字鎌田515
- アミューズメントメガスクエア チェミー ☎025-527-2822 新潟県上越市藤巻8-13
- アミューズメント遊 ☎025-255-3808 新潟県新潟市浜谷町2-5-34
- アミューズメントレクチェ 白根店 ☎025-374-1100 新潟県白根市大字新飯田字隅田2868-1
- OK コーラル ☎0256-66-3898 新潟県燕市大字佐渡5129番地
- カプコサーカス 新潟東店 ☎025-275-3777 新潟県新潟市大形本町1-1716-1 ジャスコシティ新潟東店内
- ガロパ 長岡店 ☎0258-47-4686 新潟県長岡市福山町62-1
- ガロパ 弁天橋店 ☎025-248-5900 新潟県新潟市紫竹山5-1-20
- 東京ガリバー 新潟店 ☎025-281-2162 新潟県新潟市出来島401 Dekky401
- トップ柏崎店 ☎0257-24-0499 新潟県柏崎市東原町7-2
- プレイランジα+1 小出店 ☎02579-2-0048 新潟県北魚沼郡小出町大字中原555-3
- プレイランジα+1 新発田店 ☎0254-26-8070 新潟県新発田市新栄町3-1-4
- プレイランジα+1 見附店 ☎0258-66-1988 新潟県見附市今町5-46-23
- メジャーロード24 ☎0258-61-4515 新潟県見附市今町4-20-568-1
- メジャーロード六日町店 ☎0257-73-6256 新潟県南魚沼郡六日町美佐島1801
- 芸夢'S ZONE ☎0252-86-2590 新潟県新潟市南紫竹1-3-54
- 新潟レジャーランド 新発田店 ☎0254-21-2277 新潟県新発田市大字島潟字井天1276-1
- 新潟レジャーランド 村上店 ☎0254-50-1337 新潟県村上市山辺里字御茶屋前2105番地

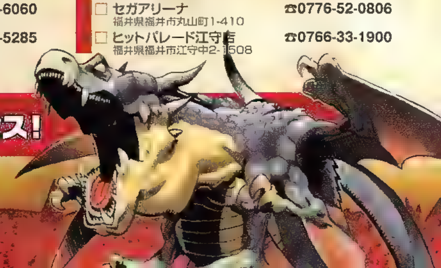
長野県
- アピナ諏訪インター店 ☎0266-53-1181 長野県諏訪市沖田町4-41-8
- アミューズメントプレイスアピナ 村山店 ☎026-295-9911 長野県長野市村山502-1
- GONDOプラスワン長野店 ☎0262-37-5783 長野県長野市檀屋町2259
- セガワールドエデン ☎0263-52-8791 長野県塩尻市大字広丘野村1526-1
- タイトーアミューズメントシティ松本 長野県松本市芳川平田町1-27-1

富山県
- オレンジバットとなみ店 ☎0763-33-1863 富山県砺波市新又147-1

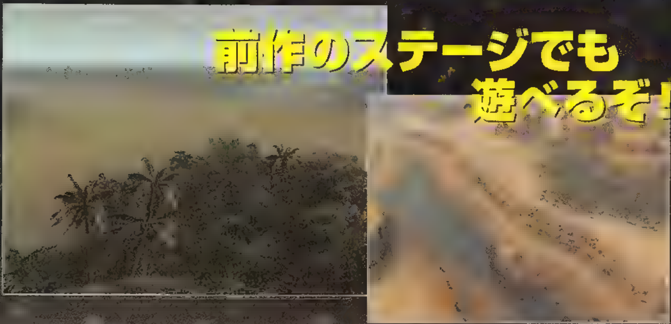
石川県
- 膳ケ丘レジャーセンター ☎076-248-3765 石川県石川郡野々市町高橋町86-2
- タイトー サンサーカス金沢 石川県金沢市西町イの部7番地の4
- ナムコランド アピタ松任店 石川県松任市幸明町280番地 アピタ松任店2F
- プラボ松任店 石川県松任市幸明町191番地
- レジャーランド 藤江本店 ☎076-268-4332 石川県金沢市藤江南2-41

福井県
- ゲームファンタジオ 敦賀店 ☎0770-21-0399 福井県敦賀市昭和町2-22-37
- ジョイランド大和田店 ☎0776-52-1818 福井県福井市大和田56-10
- セガアリーナ ☎0776-52-0806 福井県福井市丸山町1-410
- ヒットパレード江守店 ☎0766-33-1900 福井県福井市江守中2-1508

ドラゴンクロニクル 公式ウェブサイト http://www.dragon-web.com/ 今すぐアクセス!



※設置店は予告なく変更させる場合がございます。



前作のステージでも遊べるぞ!

機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ

今月は新たに出現したタイムリリース機体の攻略と、全機体のコスト、そして戦力ゲージによる補正のかかり方を詳しく解説。すべての機体が出そろった今、知識でライバルに差を付けよう。

機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ
- ■メーカー：発売元・バンプレスト　開発元／販売元　カプコン
- ■ジャンル：チームバトルアクション
- ■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
- ■発売日：2003年9月下旬（稼働中）

インプレッション

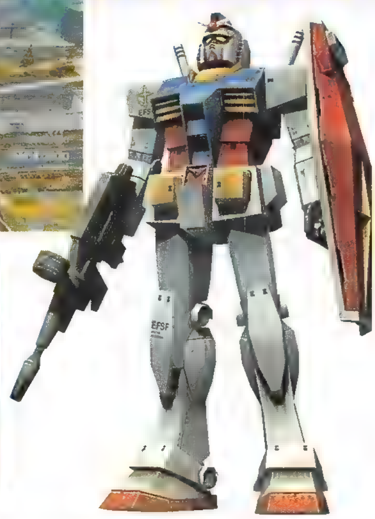
プレイステーション2版が発売され、プレイヤー人口が格段に増加すると思われる本作。アーケード版ならではの面白さを追求し、ゲーセンを盛り上げていこう。

タイムリリース機体、完全出現！









全機体が出そろい、本格的な戦闘に突入！

ガンダム、ガンキャノン、シャア専用ゲルググ、ジオング、サイコ・ガンダムの5機が登場し、隠された機体がすべて出現。新コスト「325」、そしてコストが前作から変更された旧機体の存在により、新たなチーム編成が可能となった。今一度組み合わせを洗い直し、最強チームを導き出そう。



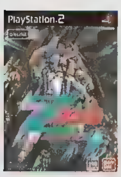
鹵獲機体が使用可能となり、エゥーゴ、ティターンズ、連邦、ジオン……四つの軍の全36チーム編成が入り乱れた可能となった！

全機体のコストは97ページに掲載

鹵獲（ろかく）機体も続々と登場!!

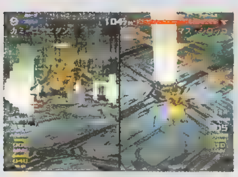
ガンダムワールドガイダンス

ガンダム関連の商品を紹介する当コーナー。2カ月ぶりとなる今月は、いよいよ発売されたプレイステーション2版『機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ』と、小社発行の公式設定集をご紹介しよう。



プレイステーション2専用ソフト
機動戦士Zガンダム　エゥーゴ vs. ティターンズ

定価：¥6,800+Tax
発売中



家庭用ならでは要素が加えられ、グリプス戦役が君の家へと戦線を広げる!!

アーケードで好評稼働中の本作が、いよいよプレイステーション2で発売された。ディジェ、マラサイといった使用機体の大幅な追加、ミッションモードの導入など、家庭用ならではの追加要素が多数導入されている。また、前作同様オンラインでの対戦が可能で、ブロードバンドに対応したマルチマッチングサービスも実施中で、アーケード同様2対2の通信対戦が可能だ。これでパイロットとしての腕を上げて、アーケードに繰り出そう！



機動戦士ガンダム公式設定集
アナハイム・ジャーナル U.C.0083-0099

エンターブレイン刊　A4変形　オールカラー
102ページ（小冊子・ポスター付）　¥1,800+Tax　発売中

ZガンダムやGPシリーズなど、ガンダムの世界ではおなじみのMS開発企業アナハイム・エレクトロニクス社にスポットを当てた設定資料集が登場。MS描き下ろしイラストやメラニー・ヒュー・カーバイン会長のインタビューなど、アナハイムのことが何でも分かる一冊。

動く要塞……ついに参戦!!



独特な機体性能を把握する

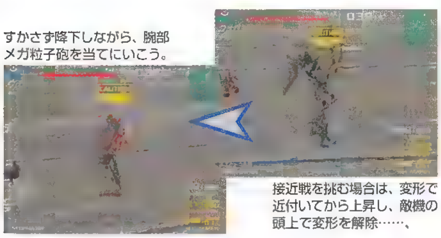
機体の大きさでほかの機体を圧倒するサイコ・ガンダムは、その見た目だけではなく、機体性能の面でも特徴的な点がいくつも存在する。
　まず、攻撃をくらってよろけたり、ダウンしたりすることが無いために、いかなる攻撃を加えられても行動が制限されない。次に、特殊な装甲がビーム系の攻撃を完全に無効化し、ダメージを受けない（至近距離から攻撃された場合はダメージを受ける）。そして、変形中は機体を上昇させること以外ではブーストゲージを消費しない。このように、ほかの機体では考えられないような性能を誇っている。
　しかしその半面、極端に移動速度が遅い上にステップおよび空中ダッシュができない、一度歩くと踏み込むまで攻撃以外の行動が取れない……など、回避能力は低い。長所・短所共に、かなりクセのある機体といえるだろう。
　武装は拡散メガ粒子砲と腕部メガ粒子砲。前者はロックオンとは関係無く前方に無数のビームを放射。狙って当てることが難しいので、敵の進行方向にばら撒く、といった使い方が好ましい。後者は敵機に向かって5本の指からビームを発射。地上では振り向きモーションが極端に長いため、正面に向けて使う場合以外ではジャンプから出していこう。格闘は発生が遅く、足元に向けて出す攻撃しか無いが、攻撃力が非常に高い。



ほかの可変機体と違い、サイコ・ガンダムの変形は"モードチェンジ"といった感じ。

破壊されないシールドと腕部メガ粒子砲が命

特殊な装甲はビーム兵器を無効化するだけで、実弾兵器は無効化できない。しかも移動性能が低いため、遠距離から敵に実弾兵器を連発されると、回避が非常に困難だ。
　ここで重要となるのが左腕の「シールド」。ビーム兵器はもちろん、すべての攻撃を完全に防ぐことができ、さらに壊れることが無いという優れものだ。これを敵方向に向けることで、遠距離からの攻撃はほぼ無効化できる。
　敵が近距離で戦闘を仕掛けてきた場合は、地上での移動だけでは常にシールドを敵の居る方向へ向けるのは難しい。しかし迎撃しようにも、後ろに回り込むように動かれると厳しい状況になってしまう。
　このような状況では早めにジャンプし、ゆらゆらと浮遊しながらシールドを敵機に向けていこう。このとき敵機が至近距離に居るなら、空中腕部メガ粒子砲を当てにいくといい。地上で撃つときとは異なり、即座に敵方向に振り向くため回避されにくいぞ。
　うまく攻撃が当たったら起き攻めを仕掛ける。こちらから接近戦を挑める状況が少ないので、チャンスは逃さないように。起き攻めには拡散メガ粒子砲や、腕部メガ粒子砲を使用。非可変機には格闘を選択肢に入れてもいい。失敗してもこちら側にほとんどリスクは無い。強気でいこう。



すかさず降下しながら、腕部メガ粒子砲を当てにいこう。

接近戦を挑む場合は、変形で近付いてから上昇し、敵機の頭上で変形を解除……、

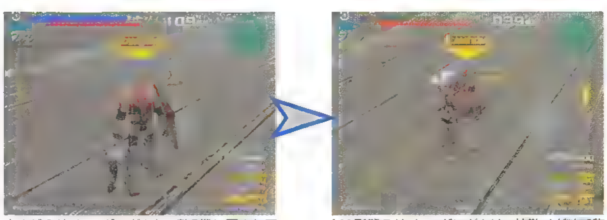
タイムリリース機体攻略（ティターンズ）

サイコ・ガンダム　NRX-009

ついにプレイヤー機体として登場したサイコ・ガンダム。破壊されないシールドや、ビーム兵器を受け付けない装甲などの強力な特徴を活かせば、多少のダメージは恐れるに足らず。近付く[illegible]せよ!!
[illegible]みいす

対戦でサイコ・ガンダムを相手にして戦う場合は……

結論からいえば、単機での撃破は不可能に近いので、常に2機で攻めることが必須。2機が共に実弾兵器を持つ機体である場合は十字砲火が有効だが、実弾兵器が無い場合はロックオンされていない方の機体が格闘や至近距離からの射撃を狙っていくしか無い。このとき、空中からの腕部メガ粒子砲が怖いので、サイコ・ガンダムがジャンプした場合は着地を待ってから攻撃すること。上方向への攻撃が弱いので、「空中で後頭部に至近距離から射撃→着地せずに離れる」という戦法も有効だ。



さすがのサイコ・ガンダムも、敵2機に囲まれてしまっては厳しいはず……。

MA形態のサイコ・ガンダムは、拡散メガ粒子砲しか撃てない。こうなったら格闘のチャンスだ!!

機体データ

コスト	適正	耐久力	可変	シールド
325	地上	600	○	あり（破壊不能）

メイン射撃	（弾数）	サブ射撃	（弾数）	格闘
拡散メガ粒子砲	（90）	腕部メガ粒子砲	（50）	格闘

備考：「格闘＋ジャンプ」でガード、「射撃＋ジャンプ」で変形／変形解除が可能。

チーム内での立ち回り方



僚機が狙われた場合は、自機の後ろに逃げるように指示を出そう。

オススメパートナー：リックディアス（クレイバズーカ）

耐久力の高さ、特殊装甲・シールドの存在から、自機が2回続けて撃墜されることはまず無いと考えていい。僚機の盾となって前進し、僚機には弾切れを恐れずに歩きながら援護射撃をしてもらおう。逃げる敵機を追う際は、自機がそのまま先行し、僚機には敵機の逃げる方向に先回りしてもらおう。



タイムリリース機体攻略（地球連邦軍）

ガンダム

ついに登場した名機ガンダムは、旧型ながら新型機体と同等に戦っていける。操作性も抜群で、前作とほぼ同じ感覚で使っていけるぞ。

Text：[illegible]

一年戦争の名機いまだ衰えず！

コストが後継機のガンダムMk-Ⅱよりも高い分、それ相応の高い機体性能を持つ。中でも格闘の性能は、新型機をも圧倒するほど。発生はガンダムMk-Ⅱほど早くはないが、空中格闘や、空中特殊格闘の追尾性能は驚異的といえる。

ビームライフルは前作ほどの追尾性能は無いが、硬直が短く、攻撃力が高め。射角が広いので三つの武装の中では最も扱いやすい。近距離でヒットさせたらジャンプで硬直をキャンセルしつつ間合いを詰め、格闘と射撃の二択を迫ろう。弾速が速いので接近戦以外でのけん制にも有効だ。

ハイパーバズーカは弾速が遅いが、近距離で回避されにくいため、接近戦で力を発揮。敵からダウンを奪ったら、空中から敵の背後に回り込みつつ起き攻めを仕掛けよう。可変機体に対しては空中特殊格闘を選択肢に加え、変形で回避されるのを防ぐといい。

ガンダムハンマーは、空中から出したときの軌道が前作よりも下方向を向いている。横へのリーチが短くなってしまったが、少し高めから出しても当てられるようになっているぞ。攻撃力は相変わらず高く、単発の攻撃力だけなら、本作で最も高い。また、前作よりも発生が早くなったため、空中格闘から連続ヒットさせやすくなっているぞ。





低空で変形して回避しようとする敵には、空中特殊格闘の追尾性能を見せてやれ!!

相手に起き攻めを仕掛けるときは、射撃や空中格闘などがメインの選択肢となるが……、



射撃と同じく出が早くなった「ハンマー回転」。うまく攻撃を防げばハンマーが確定!?

機体データ

コスト	適正	耐久力	可変	シールド
310	地上	520	×	あり（破壊可）

メイン射撃	(弾数)	サブ射撃	(弾数)	格闘
ビームライフル	(10)	バルカン	(50)	ビームサーベル
ハイパーバズーカ	(15)	バルカン	(50)	ビームサーベル
ガンダムハンマー	(1)	バルカン	(50)	ビームサーベル

備考　ガンダムハンマー選択時は、「ジャンプ＋射撃」でハンマー回転が可能。



弾切れ時だけではなく、普段から射撃と格闘を織り交ぜていこう。

チーム内での立ち回り方

オススメパートナー：ギャプラン

機体性能は高いが、可変機体ではないので先に撃墜されるのは避けたい。僚機が変形で敵の注意を引き付けているところに攻撃するのが基本となる。格闘性能が高いので弾切れ時に大きな戦力ダウンにはならないが、僚機が弾切れすると危険。僚機との距離が遠いときでも積極的に援護しよう。



タイムリリース機体攻略（地球連邦軍）

ガンキャノン

サブ射撃のガンキャノン砲はリロード[illegible]ので、残り弾数をあまり気にしなくてもいい。[illegible]火力を有効に使って、敵を撃破していこう。

Text：[illegible]

戦場から取り残されるな

ガンキャノンで戦っていく上での主な狙いは、近距離～中間距離での砲撃による支援だ。しかし、機動力が乏しいため、戦闘が行なわれている場所から離されてしまい、戦力になれないケースが多い。よって、まず重要視すべきは僚機との距離。とにかく離されないように気を付けよう。

次にこの機体の攻撃面を見てみると、ビームライフル、ガンキャノン砲、格闘と、状況によって攻撃方法を使い分けられることが分かる。基本は僚機の攻撃に合わせてガンキャノン砲を撃つこと。敵機からダウンを奪って、2対1の状況を作り出すのがガンキャノンの役割というわけだ。

そのほか、敵に大ダメージを与えたいときは、僚機の攻撃にビームライフルを合わせて十字砲火を狙っていこう。

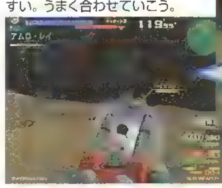
戦闘の状況によっては、ガンキャノン側が前衛に出て攻撃を当てにいかなければならない場合もある。そのような場合は、なるべくビームライフルをメインに狙っていこう。その方が有利な状況が続いて、次の攻撃を当てやすくなってくる。僚機と連係攻撃を仕掛ける場合にも最適だ。

前衛に出た場合は、防御面で焦らないことや、絶対に当たるときだけガンキャノン砲を撃っていくことも重要。この状況でガンキャノン砲を外してしまうと、反撃がほぼ確定してしまうので要注意。

至近距離に居る敵に対しての反撃には、ステップ格闘で出せる「キック」がオススメだ。ガンキャノン砲よりも発生が早く、敵にほぼ同時に攻撃を出されても、ほとんどの場合つぶすことができるぞ。



敵の迂闊なステップに合わせて狙っていくと、ヒットさせやすい。うまく合わせていこう。



砲撃モードからビームライフルを4連射できることも、ガンキャノンの魅力の一つ。

機体データ

コスト	適正	耐久力	可変	シールド
225	宇宙/地上	560	×	無し

メイン射撃	(弾数)	サブ射撃	(弾数)	格闘
ビームライフル	(4)	ガンキャノン砲	(6)	格闘

備考：遠距離砲撃可能（コマンド：サーチボタン押しっぱなし）。

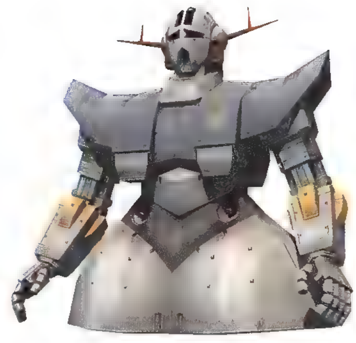


常に援護できるように、ガンダムから離れ過ぎないように動こう。

チーム内での立ち回り方

オススメパートナー：ガンダム

機動力にそれほど差が無く、一緒になって動きやすい一年戦争コンビ。ガンキャノンはガンダムの攻撃にガンキャノン砲を合わせつつ、ガンダムを狙う敵を足止めしよう。1対1ならガンダムも互角に戦えるはずだ。ガンキャノンの援護攻撃がどれだけ決まるかで勝敗が決するといってもいい。



タイムリリース機体攻略（ジオン公国軍）

ジオング MSN-02

宇宙ステージにしか出撃できず、攻撃は射撃のみという特殊な機体。立ち回り方もほかの機体と違うので、まずは各武器を有効な使用法を覚えよう

Text：テトラ

メイン射撃を取るか？ サブ射撃を取るか？

ジオングはほかの機体でいうところの格闘系の攻撃を一切持たず、瞬発的な機動性も低いため、接近戦には向いていない。強力なメイン射撃＆サブ射撃を有効に使っていける、中間距離を維持しながら戦っていこう。空中ダッシュの移動速度は遅いが、ブースト消費量が少ないので、自軍に有利な位置取りがしやすいぞ(特に宙域ステージではブースト持続時間が長い)。

ジオングの代名詞ともいえるサブ射撃のオールレンジ攻撃は、メイン射撃の腕部ビーム砲と弾数を共有。メイン射撃よりも攻撃力が低いものの、狙ったターゲットの上下左右4方向いずれかに両腕のサイコミュを飛ばして、死角を突くことができる。自機、僚機、サブ射撃(二つ)の4方向から攻撃が可能なのは、大きな魅力といえるだろう。

格闘ボタンを押すことで発射できる頭部ビームは、攻撃力が低い上に、ホーミング性能もほとんど無いに等しい。しかし、発射したときの方向修正と出の早さに優れているので、近距離に居る相手の硬直を狙うのに向いている。「頭部ビーム→オールレンジ攻撃」といった連係も可能だ。自分から前に出ていかないと決めにくい攻撃だが、腕部ビーム砲を効率よく当てるためには有効な手段といえる。



相手との距離が近い場合は、空中ダッシュ頭部ビームがオススメ。リロードも早い。



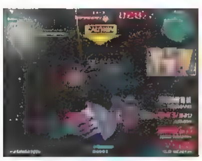
頭部ビームやオールレンジ攻撃を布石として使い、メイン射撃を当てていくといい。



低空ダッシュ中に頭部ビームを振り向きつつ空撃ちすることで、着地硬直を軽減可能。

チーム内での立ち回り方

オススメパートナー：ゲルググ



早い段階での弾切れは、死を招く。ペースを考えながら戦おう。

近距離〜中距離戦が向いているゲルググが前線に出て、ジオングは後衛に回って戦うのが理想。僚機との連係によるダメージを重視するなら、腕部ビーム砲ではなく、頭部ビーム砲を使っていった方がいい。お互いに火力が高く、ジオングはダウンすることが無いので、思い切った行動も○。

機体データ

コスト	適正	耐久力	可変	シールド
300	宇宙	500	×	無し

メイン射撃	(弾数)	サブ射撃	(弾数)	格闘
腕部ビーム砲	(30)	オールレンジ攻撃	(30)	頭部ビーム砲（1）

備考：オールレンジ攻撃の弾数は、腕部ビーム砲と共有。



タイムリリース機体攻略（ジオン公国軍）

シャア専用ゲルググ MS-14S

量産型に比べて、射撃速度・ビーム速度・ステ[illegible]

Text：テトラ

攻めも守りも高性能！

シャア専用ゲルググを使うに当たって知っておきたい特徴的な機体の性質・武器の性能を説明していこう。

空中ダッシュ中はビームライフルを前に出した姿勢になるため、射角が広い＆懐が深い状態になる。近距離からの射撃が当てやすいぞ。

シールドを背中に背負っているので、相手から距離を離すときは無理に振り向き撃ちなどはしない方がいい。防御に回るときは、割り切って下がった方がいいだろう。

サブ射撃コマンドで出せるナギナタ回転は、正面に居る敵からの攻撃を防ぐ能力を持っている。しかし、空中で使用した場合は、敵の格闘しか防げないことに注意。着地間際にナギナタ回転を出すことで、着地硬直を軽減できることも覚えておこう。

空中ダッシュ格闘の「キック」も特徴的。有効範囲が広く、抜刀状態時には追加入力でもう1ヒットするぞ。サーチと同時に入力することで、回避や移動にも使える。

シャア専用ゲルググの中で一番の攻撃力を持つ通常格闘(3段)は、地上で敵の至近距離からの射撃を避けたときやHC発動時に思い切って使おう。ただし、安易に攻め過ぎるのは危険。防御力がとても低いので、ときには回避に専念することも重要だ。



敵の攻撃を避けて空中ダッシュ格闘（キック）。確実性が高く、決定力のある攻撃だ。



空中では射角が広く、移動速度も速いので、空中戦には積極的に挑んでいこう。



地上でのステップは回避能力が高い。避け切れないと思ったら、ナギナタ回転も使おう。

チーム内での立ち回り方

オススメパートナー：ギャプラン



両機共に攻撃手段のほとんどがビームになる。弾切れに注意しよう。

両機共に空中での移動速度が速く、スピーディーな戦闘を展開できる。変形時のギャプランの移動速度が速いので、それに合わせる形で位置を取り、両機とも前衛的な立ち回りで臨んでいこう。連携も取りやすく、回避能力・攻撃力共に高い、オールラウンドに戦える組み合わせである。

機体データ

コスト	適正	耐久力	可変	シールド
310	宇宙/地上	480	×	あり（破壊可）

メイン射撃	(弾数)	サブ射撃	(弾数)	格闘
ビームライフル	(10)	――		ビームナギナタ

備考：サブ射撃はビームナギナタを回転させる防御行動。



補正がかかる法則を理解し、対戦に活かせ！

攻撃力・防御力の変化

このゲームでは、状況に応じて攻撃力・防御力に補正がかかる。対戦していて、「何でこんなにダメージを受けるの？」、「何でこんなにダメージを与えられないの？」と思ったことは無いだろうか？　その原因をここで解明していこう。

Text：シロウ

戦力ゲージ補正による攻撃力の変化

今回解説するのは、俗にいう「戦力ゲージ補正」。チームの残り戦力ゲージに応じて、各機体の攻撃力と防御力の二つが変化するというものである。ここではまず、攻撃力の変化に注目してみよう。

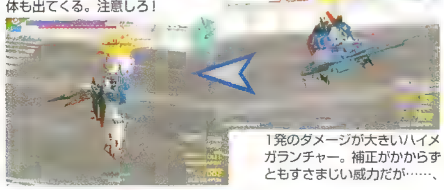
Zガンダムとネモという代表的なチームで、ZガンダムのハイパーメガランチャーをガンダムMk-IIに当てたとき、残り戦力ゲージが「600」のときには「156」のダメージを与えた。次に、Zガンダムとネモを1機ずつ撃破された状態、つまり残り戦力ゲージが「25」の状態でガンダムMk-IIにハイパーメガランチャーを当ててみると、「190」ものダメージを与えることができた。

これにより、実に「40」もダメージが増加していることが分かる。ほかの機体を使って実験した場合も、同じような結果が出た。

この結果から、機体の攻撃力は、残り戦力ゲージが少なくなればなるほど大きくなる傾向にあることが分かる。

また、これに加えてコストの高い機体には前号で紹介した「根性補正」も加わってくる。残り戦力ゲージと耐久力が少なくなっている対戦の終盤には、驚くほど攻撃力が上がっているというわけだ。

補正がかかると、2発くらっただけで撃墜されてしまう機体も出てくる。注意しろ！



1発のダメージが大きいハイメガランチャー。補正がかからずともすさまじい威力だが……、

防御力の変化の仕方

残り戦力ゲージに応じた防御力の変化の仕方は、少々ややこしくなっている。

まず、攻撃力と同様に「残り戦力ゲージが少なくなると防御力が上がる」というところまでは同じだ。しかし、それぞれの機体ごとに、防御力の上がり始める「残り戦力ゲージの数値」が違う。コストの低い機体ほど早い段階から防御力が上がり始め、コストの高い機体ほど遅い段階から上がり始めるのである

これにより、残り戦力ゲージがほとんど無くなったときには、コストが低い機体の防御力はかなり上がっている。逆にコストの高い機体は上がり方が少なく、補正による恩恵があまり受けられない。

しかし、コストの高い機体には、前号で紹介した「根性補正」がある。戦力ゲージ補正で上がらない分の防御力は、こちらで補っているのだ。

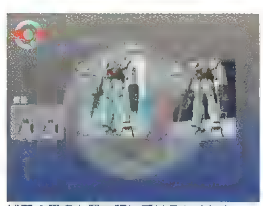
戦力ゲージ補正を考慮した上での、チーム編成

以上の考察で、残り戦力ゲージが攻撃力や防御力に大きな影響を及ぼしていることは分かったと思う。防御力にはあまり大差は出ないが、攻撃力に関しては左上の表を見てもらえば分かるように、残りコストが少なくなってきたときの補正のかかり方が非常に大きい。この事実を利用しない手は無いだろう。

では、どうすれば補正を最も対戦に活かせるたろうか？　その答えは「チーム編成」にある。どのような撃墜のされ方をしても、最後に残る戦力ゲージが小さくなるように機体を選択すればよいのだ。

具体的には、ギャプラン（コスト：275）＋GMII（コスト：170）でチームを組んで「155」の戦力ゲージを余らせるよりは、ハンブラビ（コスト：300）＋ガンダムMk-II（コスト：295）でチームを組んで「5」の戦力ゲージを余らせる方が、格段に攻撃力補正による恩恵を受けられるというわけだ。

より勝利に近付きたいのならば、チームを組むときはなるべくコストを使い切るように機体を選ぼう。

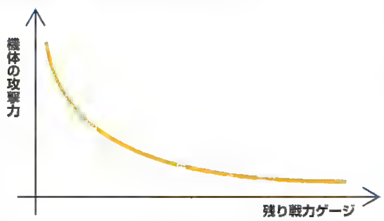


補正の恩恵を最大限に受けるためにも、コストを使い切ることは重要なのである。

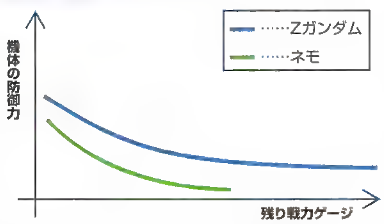
視覚的に見る補正のかかり方

右の文章で述べている、残り戦力ゲージと攻撃力・防御力の関係を視覚的にまとめてみた。防御力補正に関しては、Zガンダムとネモを例としている。最終的にかなりの防御力差が出ているのが分かるはずだ。

■攻撃力補正のかかり方



■防御力補正のかかり方

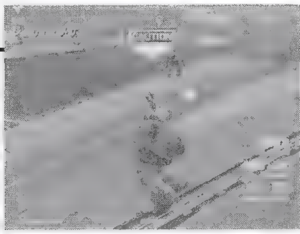


撃墜された回数と攻撃力の関係

Zガンダム（ハイパーメガランチャー）＋ネモ（ビームライフル）、ガブスレイ（フェダーインライフル）＋ギャプラン（ビーム砲）、ガンダムMk-II（ビームライフル）×2という三つのチームで、撃墜された回数とメイン射撃の攻撃力の変化の関係を調べた結果が以下の表だ。この表から、戦力ゲージが少なくなればなるほど攻撃力が上がっていることが分かるだろう。

被撃墜数	Zガンダム	ネモ	ガブスレイ	ギャプラン	ガンダムMk-II	ガンダムMk-II
0機0機	156	93	104	104	104	104
0機1機	156	93	104	104	108	108
1機0機	165	97	108	108	108	108
0機2機	165	97	123	123	127	127
1機1機	190	113	127	127	127	127

※データはすべて編集部調べによるもの。すべてガンダムMk-IIを相手にして計測している。



機体別コストを把握し、僚機に合わせた機体選択を！

機体別コスト完全版

全機体のコストが公開され、今まで組んでいたチームよりもさらに相性のいい組み合わせを模索する段階に入った。果たして、最強チームと名高い「Zガンダム（ハイパーメガランチャー）×2」に対抗できるチームは生まれるのか……!?

Text：H.L

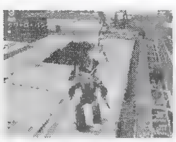
■機体別コスト一覧

エゥーゴ	
機体名	コスト
Zガンダム	375
百式	310
ガンダムMk-Ⅱ	295
リック・ディアス	250
ネモ	200
GMⅡ	170

ティターンズ	
機体名	コスト
ジ・オ	375
サイコ・ガンダム	325
ガブスレイ	310
ハンブラビ	300
ガンダムMk-Ⅱ	295
メッサーラ	275
ギャプラン	275
アッシマー	275
ハイザック	195
GMⅡ	170

地球連邦軍	
機体名	コスト
ガンダム	310
ガンキャノン	225
陸戦型ガンダム	225
ガンタンク	195
GM	160
陸戦型GM	145
ボール	100

ジオン公国軍	
機体名	コスト
キュベレイ	375
シャア専用ゲルググ	310
ジオング	300
ギャン	225
ゲルググ	225
シャア専用ズゴック	225
ドム（リックドム）	200
グフ	195
ズゴック	195
ゴッグ	195
ゾッグ	195
シャア専用ザク	160
ザク	150
旧型ザク	150
アッガイ	150



やはりコスト225の機体は苦しい立場にある。コスト310の機体と組むのが妥当だが、コスト275と比べて見劣りする感は否めない。

組み合わせ考察

旧機体、鹵獲機体が使用可能となり、「310+275」の組み合わせバリエーションが多彩になった。そこで、各機体の戦術を把握しておこう。

■コスト310の戦術

●近距離戦重視

ガンダム（ガンダムハンマー）がこのスタイル。敵の近くで様子をうかがい、スキを見て大ダメージを与えよう。

●近距離～中間距離戦

百式（ビームライフル）、ガブスレイ、ガンダム（ハイパーバズーカ）、シャア専用ゲルググがこの間合いを得意とする。普段は中間距離で立ち回り、チャンスがあったら近距離戦を仕掛けていこう。

●中間距離キープ

百式（クレイバズーカ）、ガンダム（ビームライフル）がこの戦術。百式は中間距離やや近めを維持し、援護射撃での追加ダメージに期待するタイプ。一方、ガンダムは援護を重視した立ち回りが基本だ。

■コスト275の戦術

●ギャプラン

万能型だが、変形中の射撃の使いやすさと小回りの効きにくさから、中間距離やや遠めからの援護を得意とする。

●メッサーラ

遠距離からの援護が基本。状況によっては近距離戦もこなすことができる。メイン射撃、サブ射撃ともに攻撃判定が大きく、格闘を仕掛ける機体とはやや相性が悪い。

●アッシマー

敵をダウンさせる能力が高いのが特徴。1対1での戦闘に強く、その状況では援護をあまり必要としない。僚機への援護はできるが、自らの戦闘に夢中になるケースが多い。

鹵獲機体を利用した組み合わせの一部は下カコミに記載しているので、以上のことを踏まえて参考にしてみよう。



コスト310が2機登場し、鹵獲機体も使えることから、「310+275」はかなり優位に。

例えばこんな組み合わせ ①

Zガンダム（ビームライフル）「コスト：375」 & ズゴック「コスト：195」

ズゴックを全面的にフォロー

Zガンダムが中間距離から援護主体の戦術を取り、ズゴックは比較的近い間合いで攻撃を仕掛けていくことになる。このチームがうまく立ち回るためのポイントは二つ。一つは、ズゴックを先に撃破されないようにZガンダムが全面的に支援をしていくこと。そのためにもZガンダムは常に位置取りに気を配ろう。そしてもう一つは、ズゴックの頭部ロケット砲で敵がダウンしたら、2機共に素早く別の敵にサーチを切り替えていくことだ。

例えばこんな組み合わせ ②

百式（クレイバズーカ）「コスト：310」 & メッサーラ「コスト：275」

けん制と実ダメージを役割分担

チームの方針は百式が有効間合いから頻繁にメイン射撃を狙い、同じ標的にメッサーラがメイン射撃をたたき込むというもの。この組み合わせでは、百式が一定間合いを保つ戦術を取るため、メッサーラのメイン射撃に僚機が巻き込まれることが少ないのが利点だ。しかし、敵がメッサーラに目標を切り替えたときは危険。そのような場合は、百式が至近距離からの射撃でダウンを奪うことを優先し、メッサーラは変形して距離を離していこう。

例えばこんな組み合わせ ③

ガンダム（ハイパーバズーカ）「コスト：310」 & アッシマー「コスト：275」

ダウン能力で時間を支配する

このチームは、相手をダウンさせる能力が格段に高いのが特徴。一気に大ダメージを与えることは難しいが、お互いにダウンを奪っていくことで、戦闘時間全体を有利に導くことができる。チームの方針としては、アッシマーは普段通りの戦い方をして、アッシマーの背後から狙う敵をガンダムがインターセプトしていく……というのが有効だ。なお、アッシマーは僚機と離れ過ぎないためにも、ガンダムに近い方の敵を標的にしていくといい。

例えばこんな組み合わせ ④

キュベレイ「コスト：375」 & Zガンダム（ビームライフル）「コスト：375」

中間距離から狙い撃つ手堅い戦術

キュベレイはファンネルを飛ばしつつ回避に重点を置き、一度も撃破されない心構えで戦っていこう。そして、Zガンダムは中間距離からファンネルを起点とした連係を狙っていくといい。その際はファンネルのヒット状況を確認し、連続ヒットを狙うか、回避行動を狙うかを選択できれば理想的だ。このチームの場合、Zガンダムは敵撃破とキュベレイへの援護を同時に考えていかなければならないので、素早い判断と的確な行動が必要とされる。

六傑序盤の闘いはこれで踏破!!

新・三国戦紀 七星転生

今回はこのゲームの基本的な動きを覚えてもらうとともに、ステージ1を攻略。キャラごとに微妙に立ち回りの感覚が異なるが、これさえ把握すれば、どんなキャラでも後半面まで十分に役立つぞ。
ザコ戦、ボス戦でそれぞれ連続技を使い分けて、敵の軍団を一網打尽にしよう。

新・三国戦紀 七星転生
■メーカー：IGS/サミー
■ジャンル：アクション
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発 売 日：2003年12月中旬(稼働中)
■使用基板：ATOMISWAVE

Text：真瑚世

※本文中の「○・○」はタイミングよくボタンを押すことで出せる七星連珠のつなぎを表す。

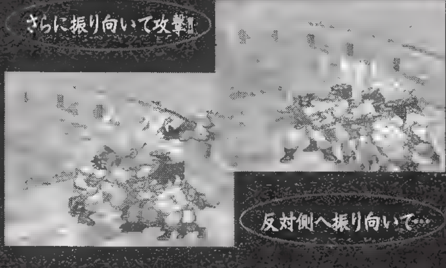


立ち回りの基本その1
振り向きを知る!!

安全を確保しつつ、連続技にも使える「振り向き」。理由を覚えて確実にマスターしよう。

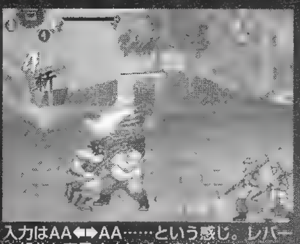
振り向きとは何か？

これから三国戦紀を始める人に絶対覚えてもらいたいテクニックが「振り向き」である。
振り向きとは、A×4の連続攻撃の途中で、攻撃後のモーションをキャンセルして反対方向へ振り向くことを指す。振り向くことで攻撃のスキを無くせるため、さらにもう一度振り向いて素早く攻撃すれば、次のA×4を連続技にすることが可能なのだ！



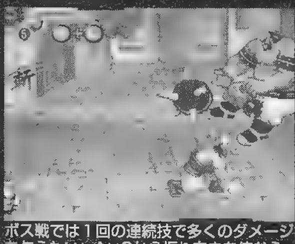
振り向きの活用法

●対ザコ戦
ザコはA×4のみでは倒せないことがある。A×4を途中から当てた場合はなおさらだ。ザコが生き残ると、当然攻撃をくらう危険性が高くなるため、なるべく1回の連続技で仕留めるのが重要だ。
そこで振り向きの出番だ。A×2の後反対側へ振り向き、さらに元の方向に振り向いてA×2、という動作を繰り返す。ザコを一掃できる上に危険を感じたら離脱できるぞ。



入力はAA⬅➡AA……という感じ。レバーの部分を素早くすれば、連続技になるぞ。

●対ボス戦
ボス戦では、振り向きを使って高威力の連続技を当てていきたい。A×2→振り向きだけを繰り返しても、すぐに相手が吹っ飛んでしまうので、ボス戦ではA×3→A・Bなどで浮かせるといい。



ボス戦では1回の連続技で多くのダメージを与えたい。A×3から振り向きを使おう。

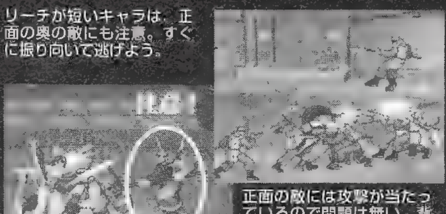


立ち回りの基本その2
ザコ戦と武将技

ザコ戦の立ち回りの基本と、回数に限りのある武将技をどう使っていくかを考えてみよう。

前方と背後に要注意

ザコ戦で重要なのは、画面の真正面と真後ろ。ザコは斜めや上方向に攻撃できないため、横座標を合わせてから攻撃してくる。よって、正面の敵を攻撃しているときは、背後の敵に特に注意を払おう。
武器のリーチの関係で攻撃が届かない正面の敵にも注意。危険を感じたら、前述の振り向きの際にいったん逃げる。これが上達のための第一歩だ。

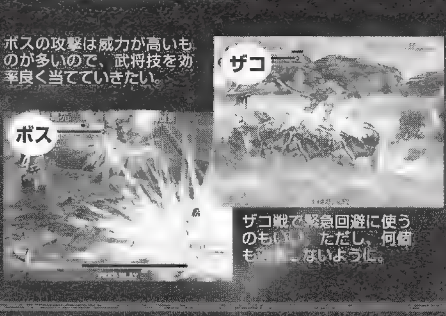


リーチが短いキャラは、正面の奥の敵にも注意。すぐに振り向いて逃げよう。

正面の敵には攻撃が当たっているので問題は無い。背後の敵に注意しよう。

効率よく武将技を使う

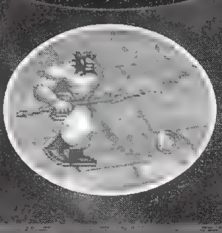
武将技は七星玉を消費して出せる強力な攻撃。しかし、七星玉はどんなに取っても最大で三つまでしかストックできない。道中で手に入る数と、ボス戦で手に入る数を覚えて、効率良く使っていくことを心掛けよう。
また、武将技の有効な使いどころはそのほとんどがボス戦なので、ザコ戦ではなるべく使わずに済むように練習しておこう。そしてボス戦で、避けにくい攻撃に対して武将技を使う。連続技に組み込んで大ダメージを与えるのも重要だ。面の道中で手に入る数を覚えれば、そのボスで使う回数を自分で決めやすいぞ。



ボスの攻撃は威力が高いものが多いので、武将技を効率良く当てていきたい。

ザコ戦で緊急回避に使うのもいい。ただし、何個も使わないように。

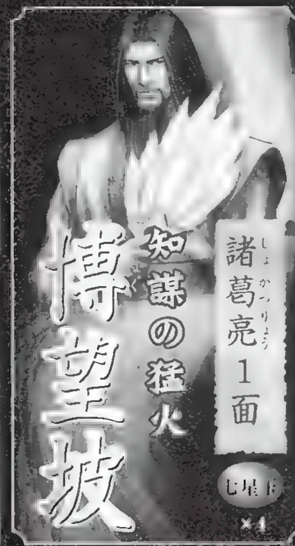
七星玉の数を知る



三国字典 諸葛亮キャラ指南補足：諸葛亮のAABは近距離でヒットした場合、素早くBを出せば追撃できる。状況によってはAA→⬅➡→AAB→B・Bなどの高威力連続技を狙ってみてもいいかもしれない。また、B・Bの2段目の炎は攻撃持続時間が長いので、ボスの起き上がりに重ねておくといい。

序盤六道徹底攻略

選択した武将によって最初のステージが変化する。今回はステージ1を徹底的に攻略。



諸葛亮1面 知謀の狂火 博望坡

七星玉 ×4

キャラクター指南

諸葛亮はAの振りが遅いため、振り向き連続技がやりにくい。敵が近ければA×2→◆◆→A×4を使おう。また、B・Bで燃やすといい。

ボス戦では、A×3→AB→B・Bを主体にする。B・Bの1段目を高めにヒットさせるのがポイント。

武将技はA+Bを至近距離で使おう。これならボスにも大ダメージを与えられるぞ。

七星玉を見逃すな!

道中は茶色兵士と弓兵が主体。どちらも下級のザコだが弓兵は遠距離からでも攻撃してくるので、座標をずらしつつ優先的に倒そう。

登り坂に来ると、画面右側に弓兵が陣取っていて、スクロールが止まると弓を射ってくる。ダッシュで一気に接近し、画面右端で中央に向いて攻撃し続ければ、茶色兵士もろとも攻撃できるぞ。

このパターンはすぐにもう1回あるので、敵を一掃したらダッシュで移動していこう。

なお、火樽を載せた荷車を過ぎると、草むらに隠れて宝箱がある。この中には七星玉があるので、敵をすべて倒してから忘れずに回収しておくこと。そしてボス戦へ突入。

道中イベント

スタート直後のザコをダッシュで引き連れてスクロールさせ、火樽を破壊しよう。これで七星玉を手に入れられるぞ。


開幕直後のザコが、火樽で燃えると七星玉を出すぞ。

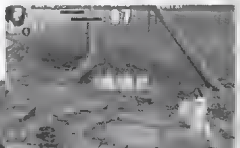
諸葛亮1面 BOSS 夏侯惇



動きは緩慢だが、一発の威力が高いので、計略を成功させるのが有効だ。

ボス戦前に、龍の像が地面から首を出している。これを破壊すると夏侯惇を計略にはめられるぞ。画面に表示されたボタンをタイミングよく押そう。3回成功させれば大ダメージを与えられるのだ。失敗するとこちらがダメージを受けるので注意しよう。

ボス戦では突進攻撃をくらうと一気に体力を奪われてしまう。夏侯惇とラインをずらしつつ、接近してくるところにAの1発目を「早めに置く」感じで攻撃していこう。


夏侯惇にB・Bを当てれば七星玉を落とす。最初のうちに当てて回収しよう。


計略に成功すれば夏侯惇もビックリ! 体力の3分の1程度を一気に減らせるぞ。



貂蝉1面 花に潜む舞い 洛陽

七星玉 ×4

キャラクター指南

貂蝉はリーチに乏しいが、動きが素早いので攻撃しやすい。ザコ戦ではA×2→◆◆→A×2→の振り向き連続技でいこう。また、A×2に攻撃中、真に敵が来るならA×4まで出してもいい。4段目は前後ともにカバーできるからだ。

ボス戦では、振り向き連続技を多用して大ダメージを狙える。A×3→◆◆→A×2→◆◆→AB→B+Cという振り向きの連続技で、威力は抜群。最後のB+Cを引き付けて当てるのがポイントになるぞ。

ランプに注目

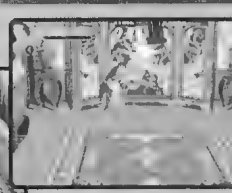
道中は茶色兵士、鎧兵士、タイマツ女などが出現してくる。鎧兵士は耐久力と攻撃力に優れ、タイマツ女はトリッキーな動きと、ラインをずらした瞬間の攻撃に注意しよう。出てきた瞬間にまとめて攻撃し、A×2の振り向き連続技で一気に倒していこう。

道中では上の方にあるランプに注目。このランプはジャンプ攻撃で破壊可能で、宝箱アイテムを出すのだ。また、最初の廊下の出口付近には七星玉の入った宝箱があるので忘れないように。

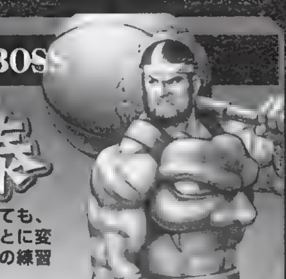
道中イベント

フロアが変わってすぐのところに、この面の目的である玉爾が隠されている。上のランプにジャンプ攻撃を当てると七星玉と宝箱が出現。出口付近にあるスイッチの上に宝箱が乗ってスイッチが作動し、奥の扉が開く仕組みだ。ちなみに、スイッチに自分で乗ると鎧兵士が大量に出てくるので注意しよう。


宝箱を出さずにスイッチに乗ると、大量の鎧兵士が!


まずはジャンプ攻撃でランプを破壊しよう。

貂蝉1面 BOSS 周泰



ザコが居ても居なくても、最弱のボスであることに変わりは無い。連続技の練習をしよう。

周泰戦では、玉爾を見つけていればザコが出現しない。かなり簡単になるので、ぜひとも玉爾を手に入れよう。

周泰戦は、遠い間合いでラインが合うと使ってくるジャンプ振り下ろし攻撃に注意しよう。この攻撃はくらうと気絶してしまうため、大ダメージを覚悟しなければいけないからだ。周泰の上下から接近するようにするといいぞ。

なお、周泰にA・Bなどの七星連珠を当てれば七星玉を出すので覚えておこう。


この振り下ろし攻撃だけは注意したい。ピヨピヨ&ドッカ～ンで大往生!!


玉爾を取らないと、タイマツ女が出てくる。ボスが弱いので大した問題は無いが……。

呂蒙キャラ指南補足：Bが遠距離射撃なので、浮かせた相手に有効な攻撃法が少ない呂蒙。このため、A×3→◆◆→A×3→A+Bといった連続技も使っていこう。このときのA+Bは当たり方によっては大ダメージを奪えるぞ。ボスとザコが一緒に居るときに狙いたい連続技だ。

関羽1面 樊城 滂沱の奇襲



七星玉 ×3

キャラクター指南

A×4の3段目のリーチが長いので、ザコ戦ではA×3→⬅➡→A×3……の振り向き連続技が主力になる。これだけ覚えておけばザコ戦が非常に楽になるぞ。ボス戦でもAのリーチの長さが幸いし、攻撃を当てやすい。A×3→⬅➡→A×4で十分に闘える。またA×2→⬅➡→A×2→⬅➡→AB→BB・Bなどの多彩なコンボも可能だ。

一方、武将技はかなり弱い部類に入る。ボス戦ではA×3→⬅➡→A×3→B+Cを決めよう。



飛び道具のB+Cは敵に密着して当てると大ダメージを与えるぞ。連続技で決めろ!!

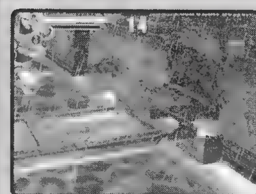
敵の脅威は無いがアイテムも無い

この面は小舟に乗って進んでいき、ザコは水兵がほとんど。水兵はラインが合うとジャンプ突進をしてくるが、足場が狭いので、大抵の場合、こちらの攻撃が先にヒットする。また、一度に出てくる数も多くない。こちらから積極的に接近して、まとめて攻撃していこう。

このように道中は簡単なのだが、その分七星玉の数も少ない。ボス戦の宝箱、ボスに七星連珠を当てる、ボスを倒したとき、の3個しか無い。

道中イベント

樊城のイベントはスタート直後に城壁を攻撃するだけでいい。城壁を破壊しないでいると、ザコが追加されて、しまいには城壁が自動的に崩壊してダメージを受けてしまう。手早く破壊して無駄なダメージは避けよう。



城壁を破壊せずに放置していると、突然崩れてダメージを受けてしまう。

関羽1面BOSS 夏侯淵

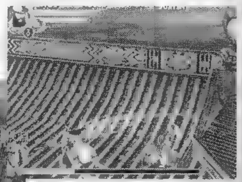


足場が狭いので、敵の攻撃をくらいやすい。位置取りに注意して闘おう。

夏侯淵は接近時の対空っぽい技と、遠距離時のなぎ払い、そして起き上がり時の衝撃波がメインの攻撃。ここに出てくるザコは数匹倒せばその後出てこなくなるので、ザコを倒してからが勝負だ。

夏侯淵に対しては、やや遠目の位置でラインをずらして待ち、接近してくるところにA×2→⬅➡始動の連続技を狙えばいい。ただし、屋根の上では地形の関係(斜めの部分)で連続技が途切れることがあるため注意したい。

屋根の上は斜めになっているため連続技が途切れやすい。反撃を受けないように。





起き上がりに接近していると痛い目に。連続技を入れたら一度離れよう。

呂雙雙1面 樓蘭 辺境の殺戮



七星玉 ×3

キャラクター指南

貂蝉よりも機敏な呂雙雙だが、通常攻撃のリーチが短く、特にA×4の2段目の短さがネック。敵に重なって攻撃する必要があるので、できるだけBの射撃を使おう。このため、B・Bの七星連珠は絶対にマスターしておきたい。

ザコ戦では大きく円を描くように動き回って、密集した敵に重なって攻撃するか、画面端に陣取ってBで攻撃する。ボス戦ではA×3→⬅➡→A×2→⬅➡→AB・Bなどが有効だが、パワー不足なのでB・Bもうまく当てたい。

蛮族は遠距離で一掃

道中は蛮族と蛮族弓兵、タイマツ女、そして鳥が相手となる。蛮族は突進攻撃が激しく、蛮族弓兵は炎の矢を撃ってくる。タイマツ女は接近時に攻撃されやすく、鳥は通常攻撃が届きにくく厄介だ。このように、呂雙雙の面はほかの面に比べるとザコが強い。接近戦はなるべく避け、Bの遠距離攻撃で闘いたい。B・Bが出せれば敵を吹っ飛ばせる上に、威力も高いので、これを連発しよう。

しばらく進むと鳥がやってくるが、鳥に対してジャンプ攻撃を仕掛けていると、着地の際に危険が伴う。地上の敵にABを使って、浮かせ技のBで鳥を落とすといい。

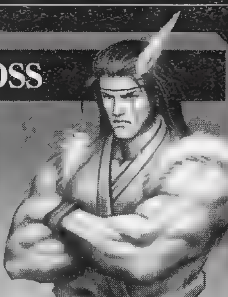
道中イベント

ボス戦前では、呂布の幻影が攻撃を仕掛けてくる強制イベントが発生する。画面に表示されるボタンをタイミング良く押せば成功。失敗するとダメージを受けてしまうぞ。このイベントは、マイナス要素がある割には、成功してもこれといったプラス要素が無い。それでも、無用なダメージを受けないために成功させるしか無い。



呂布の幻影陣を破っても、あまり得した気分にならない。

呂雙雙1面BOSS 甘寧



遠距離攻撃が多く、なかなかクリーンヒットが奪えない。いらついたら負けだ。

甘寧はこちらが近寄ろうとすると、ジャンプやバックジャンプから槍を飛ばしてくるため、連続技を決めにくい。また、同時に出現してくるザコが鳥or蛮族という厄介な相手なため、苦戦は免れない。

基本的には甘寧に重なってA×2→⬅➡で様子を見て、ヒット時は鳥が居るならAB、蛮族が居るならA×3→A+Bなどを入れていこう。

ただし、甘寧は手強いので、A+Bを3~4回使って安全策を取るのもいいだろう。

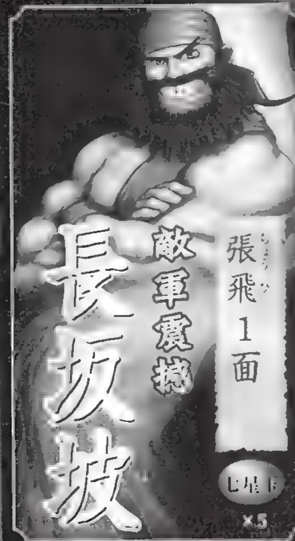
慎重に闘っているとタイムオーバーになることもある。A+Bを多用していこう。





鳥や蛮族など、護衛ザコがホントに厄介。甘寧自体も逃げてばかりでいら立つ。

三国争覇 関羽キャラ指南補足　AAB・Bの攻撃範囲が広いため、夏侯淵戦で役に立つ。夏侯淵を地形に沿って斜めに移動させれば、関羽は動かずにAAB・Bをやっているだけで相手が勝手に食らってくれるぞ。B、もしくはB・Bの部分を当てるように、早めに攻撃を出すと当てやすい。夏侯淵戦が苦手な人は試してみよう。



張飛1面 敵軍震撼 長坂坡

キャラクター指南

張飛はA×4の3段目、4段目のリーチに優れ、AABの攻撃範囲が広いため、基本的には扱いやすいキャラ。しかし、Aの初段の振りが遅いので、敵とラインを合わせて攻撃した瞬間に逆にやられてしまうこともある。なるべく上下から接近し、攻撃範囲の端ギリギリから攻撃しよう。ザコ戦ではA×3↓⇐⇒↓A×4を使い、ボス戦ではA×3↓⇐⇒↓AB↓BBの振り向き連続技を使えば、楽に進めるはずだ。武将技は緊急回避に使うといいぞ。

騎馬兵をたたき落とせ！

この面では、茶色兵士、鉄槌兵士、弓兵、騎馬兵士がメイン。鉄槌兵士はラインが合うと、すぐに強力な一撃を見舞ってくるので注意しよう。

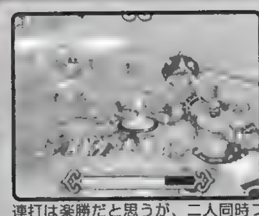
道中はまず、イベントの後に、茶色兵士と鉄槌兵士がやってくる。張飛は小回りが利きにくいので、敵を1方向にまとめる位置取りを心掛けるようにしよう。

次は橋での戦闘になる。ここは弓兵が多いので、橋の上では囲わないようにしたい。画面の右上辺りで闘えば、弓兵に対していきなり接近戦を挑めるため、かなり楽になるぞ。橋から出てきた相手を少しずつ倒していこう。

最後は騎馬兵士とその取り巻きで茶色兵士がやってくる。最初の騎馬兵士は、倒すと七星玉を出すので、忘れずに回収しておこう。スタート直後から七星玉をしっかり集めていると、ここで一つ余ってしまう。ザコ戦で1回使ってから回収するのもいいだろう。

道中イベント

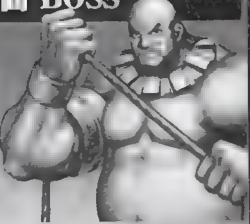
張飛のイベントは開始直後の許褚との一騎打ち。ボタン連打勝負に勝てば七星玉、失敗するとダメージを食らうので気合で連打しよう。



連打は楽勝だと思うが、二人同時プレイのときはやや難度が上がるぞ。

張飛、趙雲1面BOSS

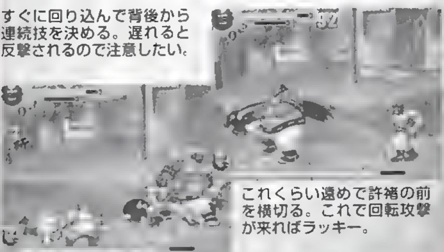
許褚



いかに距離を取って攻撃を誘うかがカギ。ほかのボスに比べて格段に強いので覚悟しよう。

許褚はラインが合った瞬間に、ヒップアタックや回転攻撃を仕掛けてくる上、前を横切ろうとしてもかなり遠めでないと無傷で通り抜けることができない難敵。

スタート直後は大抵安全に攻撃できるので、まずは連続技を入れよう。その後は遠めで許褚の前を横切って回転攻撃を誘う。もし回転攻撃が来たら、そのスキに連続技を入れよう。一連の動作を素早く行なわないと、逆に反撃を受けてしまうので要注意。



すぐに回り込んで背後から連続技を決める。遅れると反撃されるので注意したい。

これくらい遠めで許褚の前を横切る。これで回転攻撃が来ればラッキー。



趙雲1面 運命の救出 長坂坡

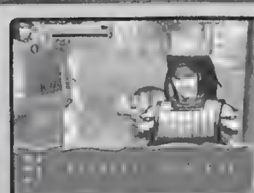
キャラクター指南

リーチに優れた趙雲は、[illegible]群を相手にしても正面の[illegible]敵を攻撃しやすいため、[illegible]のみ警戒すればいい。[illegible]き連続技もやりやすく、[illegible]的にはA×3↓⇐⇒↓A×3[illegible]と繰り返せば、ザコ戦は[illegible]楽勝だ。ボス戦ではA×2[illegible]⇐⇒↓A×2↓⇐⇒↓AB↓Bなどを狙えるが、ダメージを見るとかなり非力な[illegible]入る。A×3↓A×4な[illegible]効率良く当てるのが[illegible]るぞ。武将技がそれほど強力ではないため、ボス戦は[illegible]を入れていこう。

イベントを成功させる

道中は[illegible]の騎馬兵士[illegible]。また、イベントを[illegible]と、[illegible]の数が[illegible]。

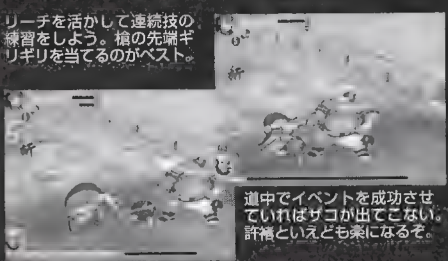
道中イベント



ボタンをタイミング良く押して糜夫人を救出。これで七星玉を二つもらえる。

遠距離戦重視

趙雲のボスは張飛と同様に許褚になる。基本的な攻略法は一緒だが、趙雲の場合はあまり気負わずとも大丈夫。槍の先端がギリギリ当たる距離で上下に軸をずらし、許褚がラインを合わせてくるところにA×2↓⇐⇒をやってみよう。ここでうまく攻撃がヒットしていたら次につなぎ、ヒットしていない場合はすぐに逃げればいいわけだ。



リーチを活かして連続技の練習をしよう。槍の先端ギリギリを当てるのがベスト。

道中でイベントを成功させていればザコが出てこない。許褚といえども楽になるぞ。

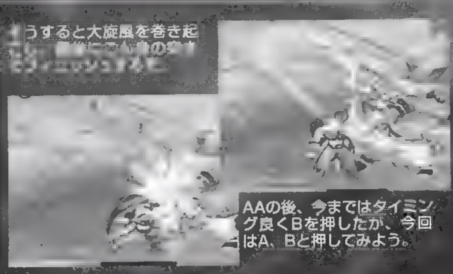
君は隠し七星連珠を見たか!?

強力かどうかは未知数だが、まだまだほかにも七星連珠があるらしい……。

七星連珠を探せ！

[illegible]のタイミングでボタンを押すと出せる七星連珠。[illegible]で基本のものは紹介したが、[illegible]七星連珠があることが判明したぞ。今回は趙雲の隠し七星連珠を紹介しよう。AA・A・B、AAB・Bなどがあり、特にAA・A・Bは[illegible]手がいいぞ。

[illegible]

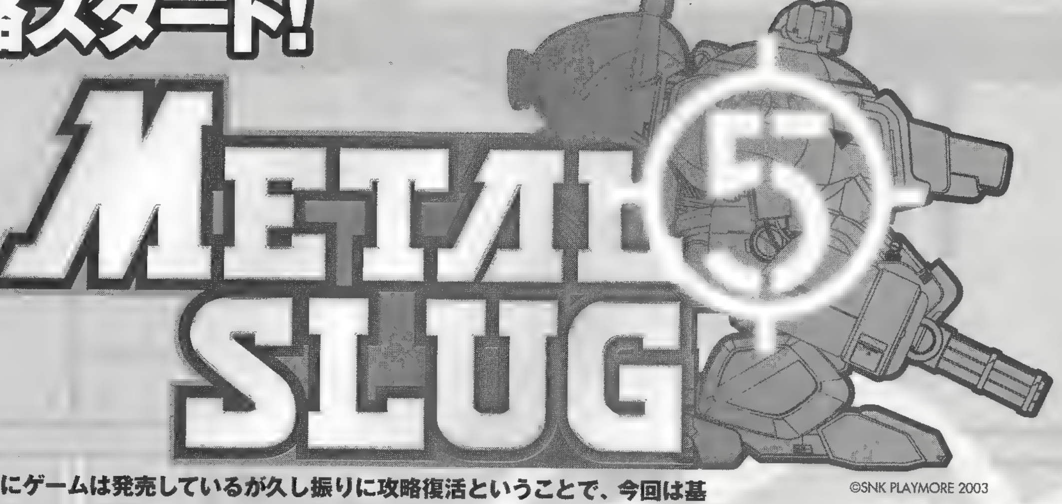


[illegible]うすると大旋風を巻き起[illegible]

AAの後、今まではタイミング良くBを押したが、今回はA、Bと押してみよう。

三国志 画面の手前側と奥行きについて：ボスの攻撃は下方向に攻撃範囲が広いか、上方向に攻撃範囲が広いかが決まっている。上下に軸をずらし、近寄ってきたところに攻撃するのが基本なだけに、[illegible]の攻撃範囲の上下の幅の違いは攻略に大きく役立つぞ。たとえば上方向に攻撃範囲が狭いなら、上に位置取りして攻撃すれば、反撃を受けにくいわけだ。

ついに攻略スタート!



©SNK PLAYMORE 2003

IMPRESSION

なかなか難しいと評判の本作だけど、あきらめるのはまだまだ早いです。今月の攻略を読めば、安定してミッション1を抜けられるようになるハズ。道中は長いので、気長に遊んでいきましょう！

メタルスラッグ5
■メーカー：SNKプレイモア
■ジャンル：アクションシューティング
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：2003年11月(稼働中)
■使用基板：——

Text：G

既にゲームは発売しているが久し振りに攻略復活ということで、今回は基本操作から解説していくぞ！ 武器の使い方やメタスラの操作法を覚え、快適なメタスラライフを送っていきましょう！

	8方向レバー	Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン
通常時	移動・射撃方向の指定	ハンドガン or 武器入手時は武器攻撃	ジャンプ ↙↓↘＋Bボタンでスライディング	手榴弾	使用しません
乗り物搭乗時	移動・射撃方向の指定	乗り物に装備された武器で攻撃	ジャンプ ↓＋Bでメタスラから脱出	砲撃	メタスラ搭乗時はメタスラアタック

基本操作のおさらい

まずミッションを始める前に基本操作は頭にたたきこもう。作戦中に確認なんてしてる暇は無いぜ。



メタルスラッグ5ストーリー

世界各地での紛争が絶え間無く起こる中、正規軍特殊工作部隊ベルグリン・ファルコンズ（通称PF隊）の戦力増強のため、次世代メタルスラッグの開発が急がれていた。

しかし、開発を行なっている正規軍SV計画研究所が何者かの強襲を受け、メタルスラッグの機密が記されたディスクを強奪されてしまう。ディスクにはメタルスラッグの設計図をはじめ、次世代メタルスラッグ開発のために収集されたPF隊の戦闘記録やモーデン軍の兵器データなども含まれており、これを奪われることは正規軍の手の内すべてを知られるに等しい。

敵は間違い無く正規軍のすべての作戦を予測し、スラッグの技術を応用した強力な新兵器で罠を張って待ち受けているだろう。だが、このまま強力な次世代兵器を敵の手に渡すことなど許されるはずがなかった。

有効な作戦が立案されぬまま、参謀本部よりPF隊のマルコ・ロッシとターマ・ロビングにディスク奪還の命令が下された。

一方、世界各地で遺跡の盗掘を行なっている武装組織プトレマイック・アーミーを調査していた情報局所属特殊工作部隊スパローズ隊員のエリ・カサモトとフィオ・ジェルミは、古代遺跡「火の回廊」まで組織を追跡することに成功する。

遺跡内部へと潜入し奇襲作戦でプトレマイック・アーミーの制圧を試みる二人だったが、予期せぬ敵に阻まれ撤退を余儀なくされる。二人の行く手を阻んだ敵、それは遺跡に住み着いた原住民と彼らに守られるようにして低い唸りを上げる巨大なメタルスラッグの影だった。

異なる二つの事件は皮肉にもメタルスラッグという共通点を通じて一つに繋がることになった。

SV計画研究所を襲撃し、メタルスラッグのデータを奪った敵はプトレマイック・アーミーと見て間違いは無いだろう。しかし、火の回廊への再突入は決して容易なことではない。敵に手の内の全てを握られている以上、大部隊での作戦行動は正規軍壊滅の危機にも繋がると判断した参謀本部はPF隊とスパローズ隊の少数精鋭による奇襲作戦を敢行した。作戦の最終目的は機密ディスクの奪還もしくは破壊と組織の壊滅である。突入後の作戦は無く、すべては前線での判断に任せられる。

こうしてマルコ、ターマ、エリ、フィオの四人の精鋭たちによる、最後の希望ともいえる反撃作戦が開始された。

メタスラ事典 メタルスラッグの楽しみ方：本作からメタスラシリーズをやる人は、前の作品もやってみよう。メタスラシリーズを知ることで、さらに本作を楽しむことができるぞ！

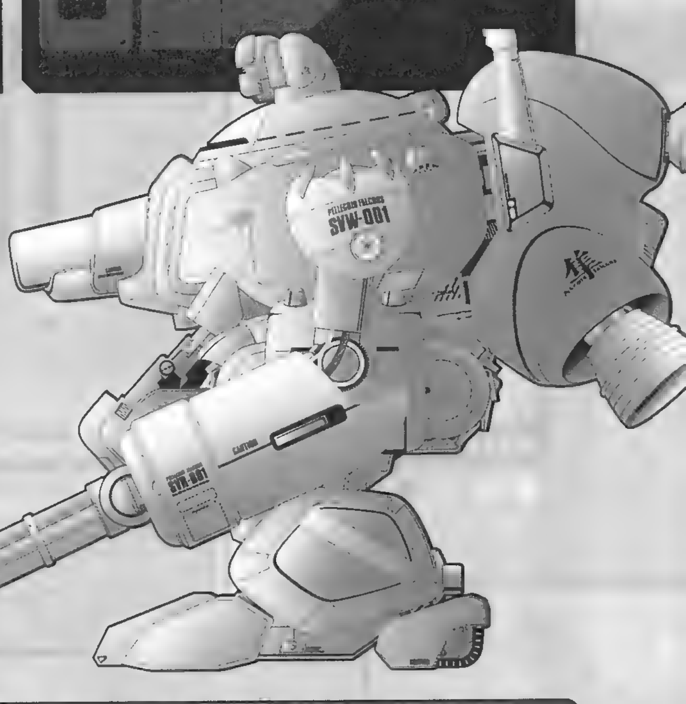
武器説明	弾数	名称	アイコン
弾を連射することが可能で、⬆⬇とレバーを動かすことで斜めに撃つことができる便利な武器（レバー方向の組み合わせで8方向に撃てる）。	200	ヘビーマシンガン	H
マシンガンを二丁装備連射する武器。威力と連射力が魅力。見付けたら必ず取っていこう。	300	ダブルマシンガン	2H
威力・弾速ともに優れるロケット弾。ミッション1ではボス戦のみで登場する。	30	ロケットランチャー	R
敵をサーチして飛んでいくミサイルを撃つ。何も考えずに撃っているだけでも強い。	40	エネミーチェイサー	C
弾数が少ないものの威力・弾速ともに高い。ミッション1ではボス戦のみ登場。	20	スーパーグレネード	G

多くの武器を使いこなそう！



最強の新機体
SVW-001 スラグガンナー

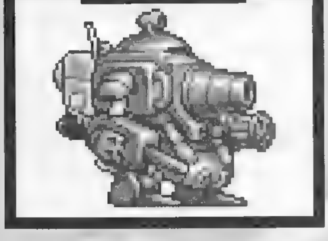
ついに明らかになる新兵器「スラグガンナー」の性能。細かい操作法を解説しているので、作戦に出る前に熟読し、操りこなしていこう。



基本性能と二足歩行形態

メタルスラッグへ乗る方法には、「IN」と表示されている場所へジャンプすればOK。搭乗後は画面左上に表示されている体力ゲージがすべて無くなるまで乗り続けることができるぞ（敵弾をくらったり、斬り付けられたりすると体力ゲージが減少）。体力ゲージが無くなってしまうと、機体が爆発する。爆発に巻き込まれるとミスになってしまうので⬇+Bで脱出しよう。

二足形態



通常時は二足歩行形態、しゃがむことで走行形態に変形する。では、形態別に操作法を紹介していこう。

●二足歩行形態Aボタン

左手に装備したバルカンで攻撃。弾数制限が無いので撃ちまくれる。上、右とレバーを入れながら撃つことで斜めに撃つことも可能。また、近接攻撃は右手に装備したバイルバンカーで攻撃。攻撃力は高いがスキが大きい。

●二足歩行形態Bボタン

ジャンプ。押しっぱなし、またはもう一度ボタンを押すことにより、再度上昇できる。ジャンプで届かない場所や、敵に一気に詰め寄りたいときに使っていこう。また、⬇+Bでメタスラから降りられるが、一度走行形態に変形してしまうため、脱出までに多少の時間をロスしてしまう。

●二足歩行形態Cボタン

砲撃。弾数が10発しか無いため主に耐久値が高い敵に使おう。放物線を描いて発射されるため、遠くの敵には届かないが、ジャンプしながら撃つことで多少飛距離を稼げる。

●二足歩行形態Dボタン

メタスラアタック。いわゆる自爆だが、敵に接近しなくてはいけないため使いづらい。無理に使うよりは、爆発するまで使用した方がよさそうだ。

走行形態



走行形態

レバーを下に入れ続けることで、二足歩行形態から変形可能。そのままレバー⬅or➡で移動できる。キャタピラ部分には攻撃判定があり、体当たりするだけで兵士などを倒せる。後ろががら空きなってしまった場合には後退して兵士を倒そう。

●走行形態Aボタン

バルカン攻撃。

●走行形態Bボタン

レバーが既に下方向に入っているため脱出になる。

●走行形態Cボタン

砲撃。放物線放物線を描いて発射されるため、射撃位置が低い走行形態では二足歩行形態より飛距離を稼げない。

また、バルカンと併用可能。

●走行形態Dボタン

メタスラアタック。

メタスラ事典 …スになってしまう…地点はよく…

MISSION 1
序盤だが難度は高め

王朝軍のデータを奪ったプトレマイック・アーミーを追って古代遺跡「火の回廊」へと突入する。敵組織の大型メタルスラッグを撃破するが、データを取り戻すことはできなかった。戦闘の衝撃で遺跡から大量の白い仮面が出現する。仮面を付けた原住民は神官へと姿を変える。

スタート〜マップ1まで

ミッションは船に乗った状態から始まる。ここで注意したいのは、蔦から飛んでくる兵士。いきなり接近してくるが格闘攻撃しかしてこないので、近付かれる前に遠くから射撃で倒してしまおう。

●捕虜が出現する場面

船で進んでいると向こう岸に捕虜が二人居るが、ジャンプしないと助けられない。このときに船から落ちないように注意しよう。また、捕虜が出すヘビーマシンガンを取るときも再びジャンプしなければならない。危険だと感じたときは無理して取らず、先に進んでいこう。

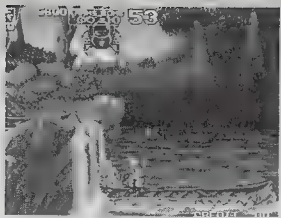
●ポイントA

ここには補給兵のアイカワルミ軍曹が居る。助けるときは船の先頭に移動して助けよう。そのまま左を向いて攻撃していれば、しばらく安全地帯となる。左側に居ると危険なので右側をキープしよう。

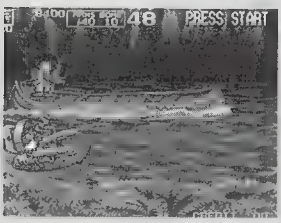
●ヘリ出現場所

再び船に乗り込むとヘリが出現し、真下に3発の弾を撃って攻撃してくる。動ける範囲が狭いが、大きく動いて避けていこう。ヘリを倒すとエネミーチェイサーが出る。しかし船の左端でヘリを倒してしまうと取れなくなるので注意。ヘリを倒すことに失敗するとヘビーマシンガンが出る。

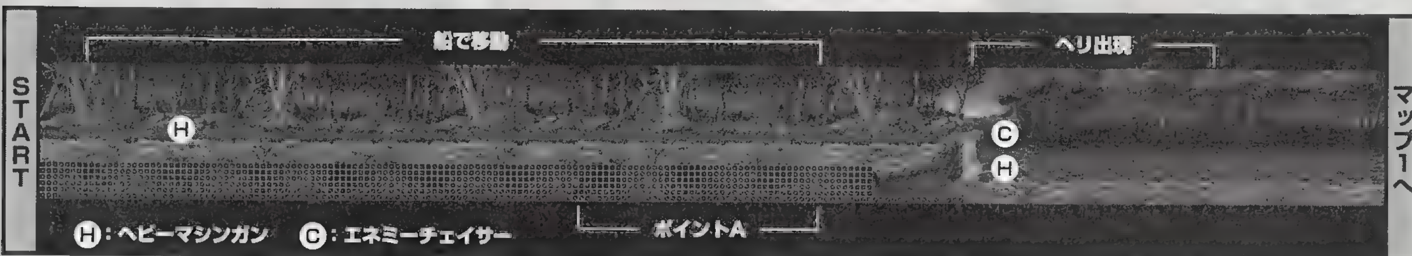
この後はホバークラフトに乗った兵士が誘導ミサイルを発射してくる。ここにはヘリ破壊時に手に入れたエネミーチェイサーを持ってくれば楽に進むことができるぞ。



ヘリの弾は意外と避けづらい。弾が来たら大きく動いていこう。



ヘリを破壊したらエネミーチェイサーを持っていこう。この場面が格段に楽になる。



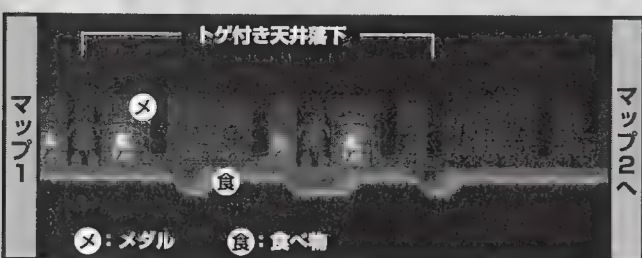
マップ1

洞窟内では上からトゲ付きの天井が落ちてくるので、地面にあるくぼみの中でしゃがんでやり過ごそう。

一つ目のくぼみで右側を撃つと食べ物が天井から落ちてくる。食べ物をたくさん取るとデブになってしまいスライディングができなくなる。基本的に取らないよう進んでいこう（デブ状態のメリットは左下のカコミ参照）。



トゲ付きの天井が落ちてくるこの場面では、素早くくぼみに入ろう。

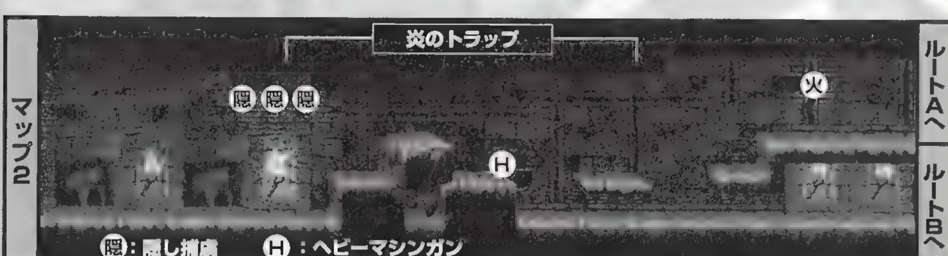


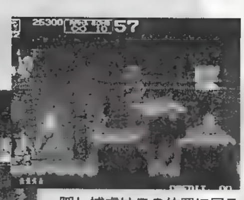
マップ2

この地点にはルート分岐がある。ステージ上側に進むとルートAへ。こちらのルートは難度が低く、ボス戦をメタスラに乗ったまま戦うことができるので、クリアを優先するならこちらがオススメ。ステージ下側のルートBは、スラグガンナーに乗ることができるが、道中の難度が高いためオススメできない。

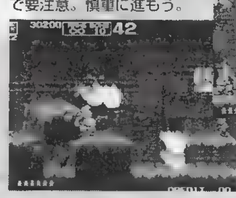
また、このエリアには隠し捕虜が居る。左にある写真の位置まで画面をスクロールさせないと隠し捕虜を出すことができない。スクロールさせたら上方を撃つことで捕虜を助けることができるぞ。

隠し捕虜を助けたら、次に待ち構えているのは炎のトラップ。触れれば当然ミスになるので注意が必要だ。炎のトラップは発動する前には少し、火が吹き出る前兆がある。きちんと確認してから進もう。





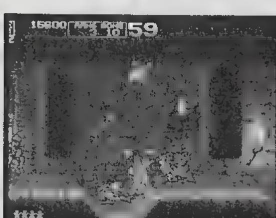
隠し捕虜はこの位置に居る。ある程度スクロールさせてから天井を狙おう。



炎は当たるとミスになるので要注意。慎重に進もう。

デブ状態のメリット

デブ状態では、武器の攻撃力、近接攻撃の速度が上がる。ゲームに慣れたら使ってみよう。



食べ物を取ればデブ状態になれるが……。

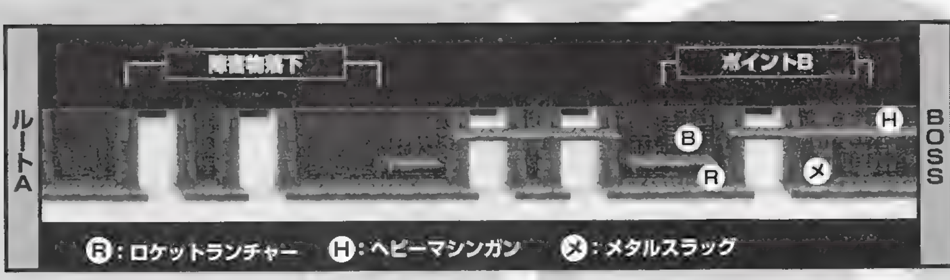
メタスラ事典

ルートA

ルートAは途中で障害物が落ちてくる。先に進み過ぎていると危険なので、少しずつ進んでいこう。

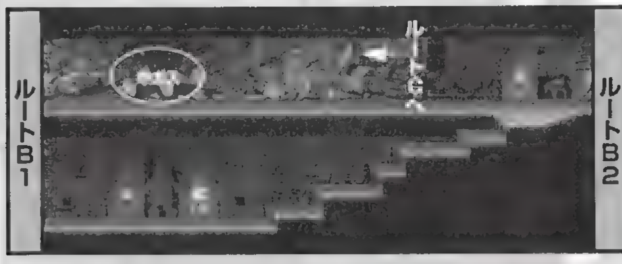
●ポイントB

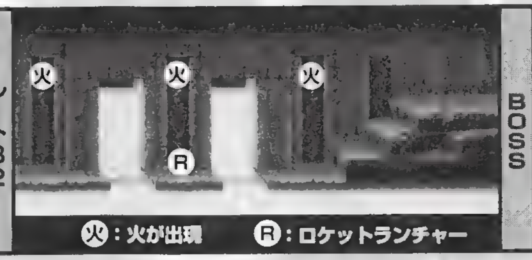
画面上部から出てくる敵を出現場所に重なって倒していこう。最後にはメタスラがあるが、盾を持った兵士が突き落とそうとしてくる。素早く近接攻撃で倒してしまおう。



ルートB

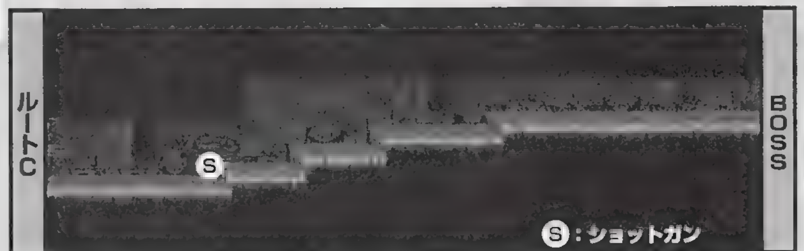
ルートBでは、新兵器のスラグガンナーに乗ることができる。出現する兵士は少なく、搭乗すればボス直前まで快適に道中を進んでいけるぞ。





ルートC

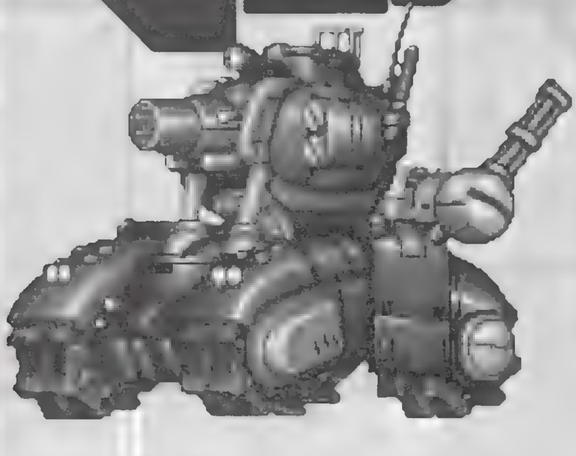
ルートB途中から左上に進むことによって行けるルートCだが、ここには「ブラックハウンド」という強力な中ボスが居る。生半可な強さではないので、腕に自信が無ければ進まない方がいいだろう。





中ボスと戦うなら、必ず距離を取って戦うように。近くで戦うと危険だぞ。

MISSION 1 BOSS



巨大な赤い戦車がミッション1のボス。最初に戦うボスにしては避けづらい攻撃をしてくるので、少しでも気を緩めるとミスにつながる。攻撃パターンをしっかりと覚え、確実に倒していきたい。特に体当たり、ばら撒き弾には要注意。無理せずゆっくりと戦おう。

ボス攻撃パターン解説

第一形態

●主砲（1発）

弾速が遅いので、簡単に避けられる（写真A）。

●前進＋ばら撒き弾

前方ジャンプで避ければ問題無いが1発目を画面端ぎりぎりまで引き付けて避けると2発目が避けにくい。少し早めに避けるように（写真B）。

●体当たり

体当たり時はウィリーの瞬間から攻撃判定がある。また、メタスラに乗っていてもミスになる（写真C）。

●ジャンプからのばら撒き弾

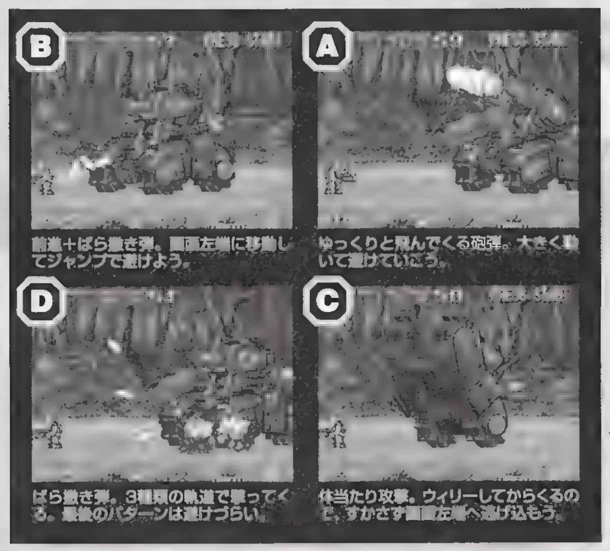
ジャンプからのバルカンは前進してからスライディングで避けよう。

●ばら撒き弾

3種類の軌道ある。1発目は画面端、2発目は垂直ジャンプ、3発目は前方ジャンプで避けよう（左写真参照）。

第二形態

主砲の発射が第二形態になると5発になるほかは特に変わらない。このとき手榴弾を20発当てるとちょうど倒すことができる。余っていたら使ってしまおう。


A　ゆっくりと飛んでくる砲弾。大きく動いて避けていこう。
B　前進＋ばら撒き弾。画面左端に移動してジャンプで避けよう。
C　体当たり攻撃。ウィリーしてからくるので、すかさず画面左端へ逃げ込もう。
D　ばら撒き弾。3種類の軌道で撃ってくる。最後のパターンは避けづらい。



特に難しいばら撒き弾。うまくジャンプしないと避けられないぞ。

メタスラ事典



記事中にある©は
キャンセルでのつなぎを表します

己が刃を磨き上げよ!!

サムライスピリッツ零

今回は、細かいながら確実に戦力アップへつながる、反撃や追い打ちを中心に攻略。「本作が分かる」入門講座や、希代のマニアックキャラ、腐れ外道の特濃攻略も見逃すな!

サムライスピリッツゼロ
■メーカー:悠紀エンタープライズ/SNKプレイモア
■ジャンル:2D対戦剣劇
■操作方法:8方向レバー+4ボタン
■発 売 日:2003年10月上旬(稼働中)
■使用基板:MVS

剣劇遊戯之感想

シンプルなだけに伸び悩みやすい感もある本作だが、煮詰められる要素は少なからず存在する。「サムライスピリッツ」独特の緊張感は、何物にも代えられないもの。「闘劇2004」を機に、未体験の人もそうでない人も、剣を抜いてみてほしい。

連斬極意之巻

ダメージを取れるチャンスを見逃すな!

チャンスを活かすための高威力連続技や、追い打ちが決まる状況、役に立つ(?)目押し連続技など、さまざまな情報を紹介。覚えて実戦投入しよう。

Text:ハメコ。

好機を最大限に活かす!!

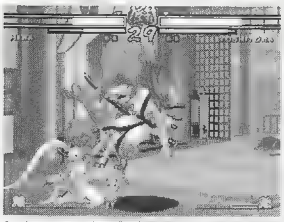
数少ないチャンスを最大限に活かすには、反撃技の知識が必須。そこで、各キャラの反撃に適した技をまとめてみたぞ。

本作はシステムの関係上攻めにくく、小回りの利くけん制技は威力に欠けるため、ハイリスク&ハイリターンな大技や踏み込みからの防御崩しで、バクチに出ざるを得ないことがままある。相手が大技を外した後や、防御崩しを伏せ(⬇+D)で避けた後の反撃を突き詰めることが、勝利につながるのは疑いようの無い事実だ。

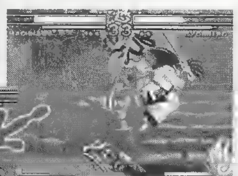
反撃で決めたい技は下表の通り。反撃用ということで、至近距離で決めることを前提として、高威力な技(連続技)を選択しているぞ。

なお、剣気ゲージMAX時は、下表の連続技よりも単発で威力の大きい強斬りの方が、大きなダメージを与えられる場合がある。ただ、それらは剣気ゲージが少しでも減っているとダメージがグッと落ちるので、連続技の方が汎用性に優れる。また、攻撃演出が投げ系の技は、剣気ゲージの影響を受けない点が強みだ。

表の中には、相手の背後からの連続技も掲載してある。狙いどころは、防御崩しを跳び込みで避けた後や、スキが特大の技(狂死郎の蝦蟇地獄など)をガードして踏み込み~跳び込みで裏に回った後。正面からの反撃よりも高威力なので、機会があったら狙っていきたい。中でも、慶寅や雲飛は……(左ページ参照)。



ミナのしゃがみ強斬りは発生こそ遅いものの、追い打ち2が確定してダメージ大。



背後から限定の高威力連続技で反撃! 欲張れるポイントはしっかりと拾っていきたい。



スキが非常に大きな技をガード後は、踏み込みで近付いて跳び込みで背後を取り……、

反撃として決めたい技

慶寅	近距離立ち中斬り(2段目) © 弱撫子→追い打ち1
ミナ	しゃがみ強斬り→追い打ち2
雲飛	しゃがみ強斬り © 天猛金翅
	近距離立ち強斬り(1段目) © {天殺太歳→追い打ち2} or天魁雲裏
腐れ外道	外道の烙印押しor近距離立ち強斬り
	(相手の背後から)近距離立ち強斬り→立ちC
覇王丸	しゃがみ強斬り © 弱烈震斬or天覇封神斬
	(相手の背後から)しゃがみ強斬り©斬鋼閃
羅刹丸	近距離立ち中斬り © 剛破→追い打ち2or天覇断空烈斬
ナコルル	しゃがみ強斬り
	(相手の背後から)近距離立ち中斬り©エレルシ カムイ リムセ
レラ	近距離立ち強斬り
	(狼乗り中)立ち中斬り©{メル シキテ→分離攻撃(前方向)} orヌベキ カムイ シキテ
半蔵	強モズ落とし
ガルフォード	しゃがみ強斬り
右京	近距離立ち中斬り © 中残像踏み込み斬りorツバメ六連
十兵衛	しゃがみ中斬り © 強二ツ角羅刀→追い打ち1
狂死郎	近距離立ち強斬り
	(相手の背後から)しゃがみ強斬り→ {蝦蟇地獄→追い打ち2} or血肉の舞
タムタム	しゃがみ強斬り
シャルロット	近距離立ち中斬り © リオンランセorクリスタルローズ
	(相手の背後から)近距離しゃがみ強斬り→弱パワーグラデーション
幻十郎	近距離しゃがみ強斬り→弱三連殺×3or {遠距離立ち弱斬り © 五光斬}
	(相手の背後から)近距離しゃがみ強斬り→百鬼殺or遠距離しゃがみ強斬り
閑丸	近距離中斬り © 強梅雨円殺陣or真・雨流れ狂落斬or暴雨狂風斬
リムルル	近距離立ち中斬り © コンル ノンノ→追い打ち2
	(相手の背後から)近距離立ち中斬り©ルプシ カムイ エムシ
破沙羅	近距離しゃがみ強斬り
	(相手の背後から)近距離立ち中斬り©影舞い・夢弾
骸羅	円心殺or近距離しゃがみ中斬り © つかむぞ~尻めくり→追い打ち1
蒼月	しゃがみ強斬り
	近距離立ち中斬り © 消破・風月斬
	(相手の背後から)近距離立ち中斬り©弱月光→追い打ち2
水邪	しゃがみ強斬り © 翔月or天昇・水柱波
火月	近距離立ち強斬り
	しゃがみ強斬り © 焦熱魂(災炎1)→踏み込み強斬り
	しゃがみ強斬り © 焦熱魂(災炎2)→踏み込み中斬り © 大爆殺
	しゃがみ強斬り © 焦熱魂(災炎2)→踏み込み中斬り © 焦熱魂(災炎1)→踏み込み強斬り
	(相手の背後から)しゃがみ強斬り©焦熱魂→追い打ち2
炎邪	しゃがみ強斬り©六道烈火

雑記 零之巻

反撃技補足:表からは除外したが、単発で武器飛ばし必殺技を決めるのもいい。ダメージだけでなく、その後の状況が圧倒的に有利となるので、特にラウンドの前半でチャンスが訪れたときに有効だ。また、ほとんどの技(連続技)は相手の背後からでも決まるが、外道の烙印押し(腐れ外道)や円心殺(骸羅)などの投げ系必殺技は、背を向けた相手に決まらないので注意。

追い打ちの機会を知る!!

威力が小さく軽視されがちな追い打ちだが、チリも積もれば山となる。確定する状況を把握して、キッチリ決めていこう。

ダウンを奪った後は、追い打ちを決めるチャンス。ただし、移動起き上がりやクイック起き上がりを入力するだけで、最速の起き上がりとなる本作では、確定状況以外で追い打ちが決まることはまず無いといえる。ヒット後に追い打ちが確定する技は左表の通りなので、頭に入れておきたい。なお、確定状況で追い打ちを決めたときは、連斬表示もしっかりとつながるぞ。

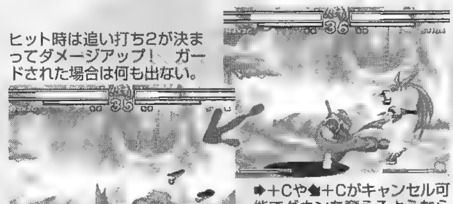
ここで、表に入らなかったキャラごとの補足を掲載。

●共通：画面端での踏み込み強斬り（ガルフォード、右京、幻十朗、破沙羅以外）や、画面端に向かっての防御崩し〜崩し斬り（腐れ外道以外）を決めた後は、追い打ち1が確定。また、表中で「C」とある技は、キャンセル追い打ち2までワンセットで入れ込むといい。ヒット時のみ、追い打ち2が出てくれるぞ。

●ミナ、シャルロット：ミナは立ち弱&中斬りやしゃがみ弱斬り（どれも遠距離技）などの空中ヒット後、シャルロットはトライスラッシュが近めで空中ヒット後は、踏み込みからの追い打ち2が確定。

●腐れ外道：不意打ちヒット時、キャンセルで胃液吐きを出すとダウン追い打ちになる。

●閑丸：踏み込み蹴り→キャンセル追い打ち2は、間合いが近くないと当たらない。



ヒット時は追い打ち2が決まってダメージアップ！　ガードされた場合は何も出ない。

➡+Cや⬈+Cがキャンセル可能でダウンを奪えるようなら、追い打ち2まで入れ込もう。

追い打ちが確定する技

※「小」は追い打ち1、「大」は追い打ち2が確定。「端」は画面端で決めたときのみ、「C」はキャンセルで出したときのみ決まる。

慶寅	しゃがみ強斬り（小）／弱撫子（小）／踏み込み蹴り（小）／白百合（端小）／朝顔（端小）／⬈+C（C大）／➡+C（C大）
ミナ	近距離しゃがみ中斬り（小）／ウミチムンの怒り（小）／しゃがみ強斬り（大）／踏み込み中斬り（端大）
雲飛	天殺太歳（大）／⬈+C（C大）
腐れ外道	しゃがみ中斬り（※1）
覇王丸	⬈+C（小）／踏み込み蹴り（小）／弧月斬（端小）／天覇封神斬（端小）／旋風裂斬（大）
羅刹丸	⬈+C（小）／踏み込み蹴り（小）／凪刃（小）／剛破（大）／旋風裂斬・刹（大）
ナコルル	踏み込み蹴り（小）／⬈+C（端小）／アムベ ヤトロ（端大）／弱or強カムイ リムセ〜追加攻撃（端大）／エレルシ カムイ リムセ（端大）
レラ	踏み込み蹴り（小）／⬈+C（端小）／➡+C（端小）／踏み込み中斬り（端小）
半蔵	しゃがみ強斬り（小）／⬈+C（C大）／➡+C（C大）／爆炎龍（端大）
ガルフォード	⬈+C（小）／踏み込み中斬り（小）／踏み込み蹴り（小）／マシンガンドッグ（大）／プラズマブレード（端大）
右京	➡+C（小）／⬈+C（端小）／中or強残像踏み込み斬り（端小）／弱残像踏み込み斬り（端大）
十兵衛	強二ツ角羅刀（小）／しゃがみ強斬り（端小）／各種柳生 心眼刀（端小）／⬈+C（C大）／➡+C（C大）
狂死郎	踏み込み蹴り（小）／蝦蟇地獄（大）／⬈+C（C大）／血肉の舞（端大）
タムタム	しゃがみ強斬り（小）／アハウ・ガブル（大）／⬈+C（C大）／➡+C（C大）／パグナ・パグナ（端大）
シャルロット	踏み込み蹴り（小）／スプラッシュファーント（端小）／⬈+C（C大）／➡+C（C大）／トライスラッシュ（端大）
幻十郎	➡+C（小）／踏み込み蹴り（大）／⬈+C（C大）
閑丸	五月雨斬り（小）／⬈+C（C大）／踏み込み蹴り（C大）／霧雨刃（端大）
リムルル	コンル ノンノ（大）／⬈+C（端C大）／ルプシ カムイ エムシ（端大）
破沙羅	⬈+C（小）／➡+C（大）／地刺し（端大）
骸羅	つかむぞ〜尻めくり（小）／円心殺（小）／⬈+C（端小）／踏み込み蹴り（端小）
蒼月	⬈+C（小）／月光（端小）／踏み込み蹴り（大）
水邪	⬈+C（小）／死月（端小）
火月	⬈+C（小）／災炎一つ以上大爆殺（端小）／踏み込み蹴り（大）／➡+C（C大）
炎邪	⬈+C（小）／愚連脚（小）／炎滅（端小）／踏み込み蹴り（大）

目押し連斬の妙

キャンセルを使わない、いわゆる「目押し」による連続技を左表に特集。実戦的でないものも含まれているが、不意打ちからの連続技は覚えておいて損は無いハズ。連斬数が表示されるのは3ヒット以降なので、2発の目押し連続技は確認できないのが残念!?

キャンセルを使わずに連続ヒットする技

慶寅	立ちC→夕顔
腐れ外道	しゃがみ弱斬りor踏み込み蹴り→立ちC
覇王丸	不意打ち→強弧月斬or天覇封神斬
	（画面端）不意打ち→近距離しゃがみ中斬り
羅刹丸	不意打ち→しゃがみCor天覇断空烈斬
	（画面端）不意打ち→近距離しゃがみ中斬り
ガルフォード	（画面端）不意打ち（しゃがみやられ）→しゃがみ弱斬りorしゃがみC
右京	しゃがみC→弱ツバメ返し
タムタム	不意打ち→立ちCor➡+C
シャルロット	不意打ち→近距離立ち弱斬りor弱パワーグラデーションor⬈+C
幻十郎	近距離しゃがみ強斬り→弱三連殺or遠距離立ち弱斬り
リムルル	踏み込み中斬り→しゃがみ弱斬りorしゃがみ蹴り
破沙羅	不意打ち（しゃがみやられ）→しゃがみCor各種立ち弱斬り
	（画面端）近距離しゃがみ強斬り→しゃがみCor各種立ち弱斬り
	立ちC→しゃがみC
骸羅	踏み込み弱斬り→つかむぞ〜尻めくり
	（画面端）近距離立ちC→つかむぞ〜尻めくり
蒼月	➡+C→各種中斬りorしゃがみ強斬り
	（画面端）➡+C→近距離立ち中斬り
水邪	➡+C→各種中斬り
	不意打ち（しゃがみやられ）→しゃがみC
火月	不意打ち（しゃがみやられ）→しゃがみC
炎邪	➡+C→各種中斬り
	不意打ち（しゃがみやられ）→各種中斬りor遠距離立ち強斬り

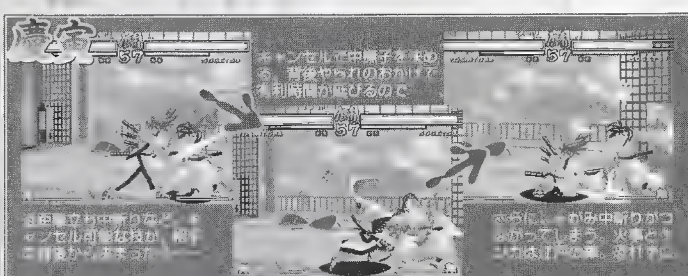
悪 鬼羅刹への道

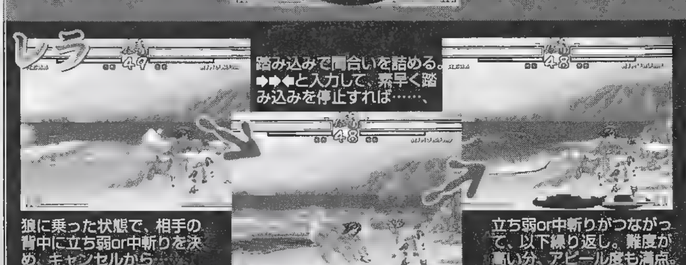
相手の全体力を奪い取る凶悪連続技を紹介ッ！　身も心も悪鬼と化し、情け無用でたたき込むのも一つの道だろう。

●慶寅：（相手の背後から）【しゃがみ中斬り（1段目）Ⓒ中撫子】×n

●雲飛：（相手の背後から）【しゃがみ強斬り（→キャンセル天機七曜 金で移動）→ジャンプ中斬り】×n

●レラ：（相手の背後から）【狼乗り立ち弱斬りor立ち中斬り（→キャンセル踏み込みで移動〜停止）】×n







目押し連続技補足：表には目押しでつながる組み合わせのみ掲載したが、2発目がキャンセル可能な技なら、さらに連続技を発展させられる。タムタムで不意打ち→立ちC→バグナ・ディオス、シャルロットで不意打ち→近距離立ち弱斬り→弱パワーグラデーション、羅刹丸で（画面端）不意打ち→近距離しゃがみ中斬り→剛破→追い打ち2といった連続技が決まるぞ。



対キャラ攻略

雲飛

エンフェイ

その名に恥じぬ飛行っぷりが大迷惑な雲飛。基本方針を見直し、徹底した闘い方を心掛けよう。

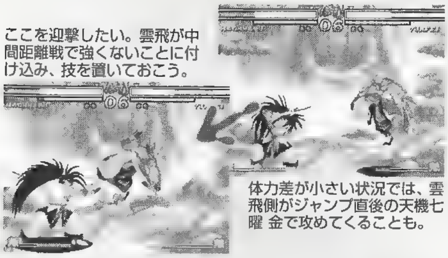
Text:ハメコ。

中間距離が勝負どころ

体力をリードされると逆転が難しい雲飛戦では、体力差の小さい序盤戦が最重要。

雲飛が中間距離で取る行動は、長いリーチを持つしゃがみ中斬りでのけん制、ジャンプ直後の天機七曜 金(低空でこちらに飛んでくる行動)による奇襲、そして踏み込み~防御崩しの三つが主。特に、雲飛独特の動きである天機七曜への対応がカギだ。これは、攻撃位置が高く攻撃発生に優れた弱斬りなどで止めたい。

なお、雲飛は強力なジャンプ強斬りを持つので、跳び込みを仕掛けることは禁物。



ここを迎撃したい。雲飛が中間距離戦で強くないことに付け込み、技を置いておこう。

体力差が小さい状況では、雲飛側がジャンプ直後の天機七曜 金で攻めてくることも。

天機七曜に対する基本方針

雲飛に体力でリードされると、天機七曜と三角跳びを駆使した、空中での逃げに悩まされることとなる。これに対応するには、天機七曜の性質を知っておくことが必須。

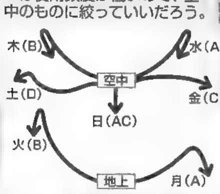
軌道については、左の図にまとめた通り。これに加え、一度のジャンプ中には各天機七曜を一回ずつしか出せないことを頭に入れておこう。雲飛の動きをしっかり見て、どの天機七曜を出したかを把握して、初めて着地を攻めることができるようになるぞ。

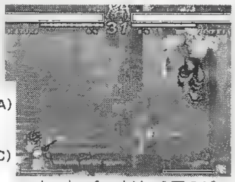
雲飛の着地地点を捕そくできたら、踏み込みで追い掛けていき、基本通り防御崩し絡みの選択を迫りたい。

ただ、天機七曜の軌道を熟知していても、完璧に対応するのは難しいのが現実。雲飛を画面端へと追い込み、三角跳びするところを早めに迎撃したり、三角跳びされた後に雲飛の後ろへ回り、天機七曜の軌道を逆にする、といった対策も併せて使いたい。

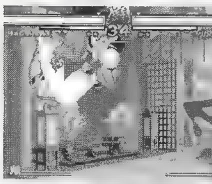
追い掛けている最中は、チャンスを最大限に活かすため、無駄にけん制技を出さない方がいい。剣気ゲージを温存した状態で、画面端へ追い詰めることが重要だ。逃げられている=体力差が付いている状況では、弱or中斬りなどの威力が低い技ではなく、剣気ゲージMAXで強斬りや防御崩しを使い、ワンチャンスで大ダメージを狙う必要があるぞ。

軌道は以下の通り。地上の二つは使用頻度が低いので、空中のものに絞っていいだろう。

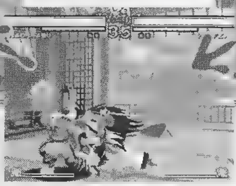




水、木、金、土は、1回のジャンプ中に各1回しか使えない。軌道を把握して着地を狙おう。



雲飛側は着地直後のジャンプが多くなるので、一点読みでそれを狙うのもアリだ。



着地地点を読んで追い掛ける。空中で落とすのが理想だが、それは難しいだろう。



三角跳び絡みの逃げへの対処は、軌道をしっかり確認しておくことが第一歩。



対キャラ攻略

妖怪 腐れ外道

ようかい くされげどう

2大けん制技、立ちC、↙+Cのさばき方と、投げ系必殺技が脅威となる接近戦の禁止事項をまとめてみた。

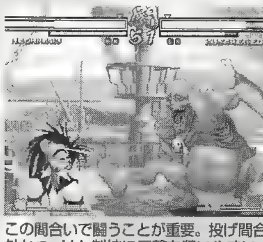
Text:パチ

間合いの取り方とけん制技への対応

腐れ外道のけん制で注意すべきは、リーチが長くダウンを奪われる下段技の↙+Cと、攻撃発生が早く判定も強い立ちCの二つ。立ちCがギリギリで届かない間合いを保ち、攻撃発生が早くリーチの長い技でけん制するのが基本だ。

前述の間合いでけん制技をガードしたときは、できる限り反撃を決めたいところ。下記の表にある反撃技をきっちり決めれば、外道側もうかつに手を出せなくなり、攻め込みやすくなるはずだ。反撃に適した技が無いキャラは、けん制技ガード後、踏み込みからの打撃技と防御崩し、そして相手の防御崩しを空振りさせる→+Dで攻めよう。

待ってもいいことは無いので、強気に出るのが重要だぞ。



この間合いで闘うことが重要。投げ間合い外かつ、けん制技に反撃を狙いやすい。

主要通常技ガード後の反撃技

※掲載していないキャラは該当技無し

キャラ名	↙+C	立ちC
慶寅	中撫子	中撫子、弱or中白百合
ミナ	しゃがみ中斬り(※1)	しゃがみ中斬り
腐れ外道	↙+C(※1)	↙+C
覇王丸	天覇封神斬(※1)	↙+C(※1)
羅刹丸	天覇断空烈斬(※1)	↙+C(※1)
ナコルル	無し	弱レラ ムツベ
レラ	狼乗り中しゃがみ弱斬り ヌベキ カムイ シキテ(※2)	メル シキテorカント シキテ ヌベキ カムイ シキテ(※2)
半蔵	歩き遠距離立ち中斬り(※1)	遠距離立ち中斬り
ガルフォード	歩き遠距離立ち中斬り(※1)	遠距離立ち中斬り
右京	しゃがみ強斬り(※3)、遠距離立ち中斬り、昇りツバメ返し	
十兵衛	歩き遠距離立ち中斬り(※1)	遠距離立ち中斬り
狂死郎	遠距離立ち中斬り(※1)	しゃがみ中斬り
タムタム	歩き遠距離立ち弱斬り(※1)	遠距離立ち中斬り
シャルロット	歩き遠距離立ち中斬り(※1)	遠距離立ち強斬り
幻十郎	弱三連殺1発目(※1)	歩き遠距離立ち中斬り
閑丸	→+C(※1)	無し
蒼月	しゃがみ強斬り(※1)	遠距離しゃがみ中斬り
水邪	無し	遠距離立ち中斬り

※1:先端ガード時は反撃にならない。 ※2:狼乗り中限定。
※3:↙+Cに対しては、先端ガード時は反撃にならない。

対腐れ外道戦での禁止事項

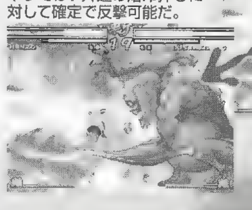
対腐れ外道戦では、うかつに行なうとダメージを奪われやすい、禁物といえる行動がいくつか存在する。体力を無駄に奪われないために、これから解説する行動はできる限り控えるよう意識したい。

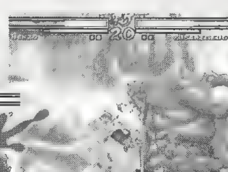
●安易なジャンプ

攻撃発生と判定に優れた→+Cで落とされやすい。また、接近戦で投げ系必殺技を警戒してジャンプすると、近距離しゃがみ強斬りや昇りジャンプ強斬りで迎撃され、大ダメージを受ける可能性がある。投げ系必殺技を避けたいときは、→+Dを使うこと。

●起き攻め

腐れ外道は起き上がりモーションを必殺技でキャンセルできるため、ダウンさせたからといってうかつに近付くと、逆に投げ系必殺技をくらってしまう可能性が高い。起き攻めはしない方が無難だ。なお、硬直の長い技や追い打ちを決めると、投げ系必殺技での反撃が確定してしまうので注意。





腐れ外道は起き上がり動作をキャンセル可能。硬直の多い追い打ちを決めると……、

反撃を受ける。ちなみに同キャラでは、外道の烙印押しに対して確定で反撃可能だ。

雑記 零之巻

雲飛対策補足: 対雲飛戦で最大の脅威となる無の境地には、対策らしい対策が無い。不意打ちを気合いで見切ってガードするか、こちらも無の境地を発動し、時間を稼ぐぐらいだろう。

腐れ外道対策補足: ダウンを奪われた後は、クイック起き上がりか移動起き上がり(後方)で仕切り直そう。また、相手が立ち烙印押しを使えるなら、投げ間合い内では→+Dを交ぜていこう。

まだ間に合う！　闘劇への第一歩

修羅道入門之書

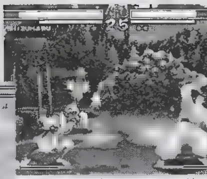
「やる対戦ゲームが無い」と嘆いているキミ！　これさえ読めば、戦いの方針やテクニックを習得できるぞ。一花咲かせてみてはどう？

Text：妖怪 OYZ外道

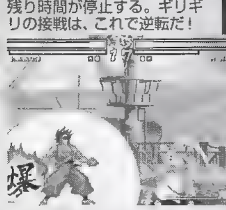
『サムスピゼロ』とは？

手の込んだシステムは無いが、その分一撃に重きが置かれている本作。連続技や連係のスキルよりも、間合いの取り合いや、強斬りをはじめとした大技を狙うタイミングが勝負を左右するため、緊張感のある攻防が楽しめる。手先の器用さがあまり必要とされない点もポイントといえる。

また、ダメージを負うごとにたまっていく「怒りゲージ」の存在と、それに絡んだ「怒り爆発」や「無の境地」などのシステムにより、一発逆転を狙える点も魅力の一つだ。



刹那に勝負が決まる、侍の世界！　どこで勝負をかけた一撃を出すかが熱い！



怒り爆発中は攻撃力が上がり、残り時間が停止する。ギリギリの接戦は、これで逆転だ！

ポイント比較！　『ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002』／『サムライスピリッツゼロ』

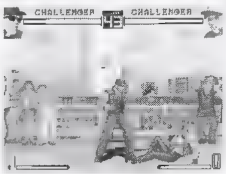
『ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002』の場合



リスクが小さい代わりに、威力は強攻撃でもこの程度。試合を左右するほどのダメージを与えるには、連続技が必要となる。



攻撃を当てるとパワーゲージがたまり、その後の展開も有利なことが多い。何回もガードさせればガードクラッシュを狙える。



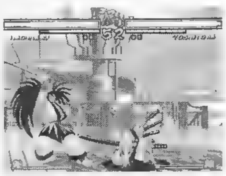
ダウンを奪った後は大きなチャンスとなる。相手が起き上がるタイミングに合わせ、強力な二択を迫れる場合がほとんど。

通常技一発で……　／　**攻撃をガードさせると……**　／　**ダウンを奪った後は……**

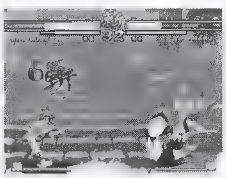
『サムライスピリッツゼロ』の場合



条件次第では、強斬り一発で体力半分を奪えることも。特に怒り爆発中は攻撃力が上がるので、一瞬たりとも気が抜けない。



ほぼ例外無く不利で、反撃を受ける技が多い。攻撃力を左右する剣気ゲージが減少するので、大技は必中を心掛けたい。

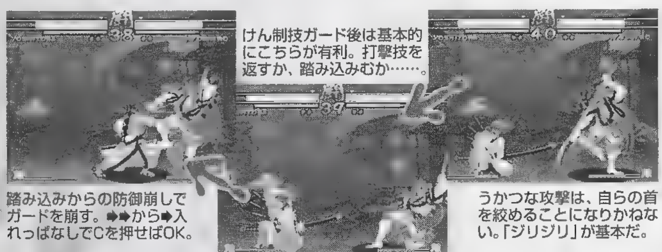


起き上がりの種類が多い上、タイミングを変えることも可能。起き攻めが難しいため、それほど有利な状況とはいえない。

だからこうなる！『サムスピゼロ』の攻防

2D対戦格闘では、小回りの利く技でけん制しつつ、ジャンプ攻撃などから攻め込むのが一般的。ところが本作では、けん制技を出すと攻撃力を左右する剣気ゲージが減少、地上技はガードされるとほぼ例外無く不利になり、ジャンプ攻撃後もまず有利にならない（上記の『KOF 2002』との比較も参照のこと）。

そこで重要となってくるのが、踏み込みからの防御崩し（投げ）。これを交ぜると相手はけん制技を出さざるを得なくなるため、駆け引きが発展するのだ。どこで防御崩しに行くか、けん制技で止めるか、それとも大技を狙うか、この読み合いがポイントになるぞ。



けん制技ガード後は基本的にこちらが有利。打撃技を返すか、踏み込むか……。

踏み込みからの防御崩しでガードを崩す。→→から→入れっぱなしでCを押せばOK。

うかつな攻撃は、自らの首を絞めることになりかねない。「ジリジリ」が基本だ。

覚えておきたい基本テクニック集

●目ジャンプ

ジャンプ後にレバーを上方向以外に戻し（ニュートラルでOK）、着地の瞬間～直後に再度レバーを上方向に入れることで、着地モーションをキャンセルして素早くジャンプするテクニック。着地のスキは基本的に無いものの、レバー上方向入れっぱなしでは、着地モーションがジャンプでキャンセルされないので注意。

●弾かれキャンセル

武器を使った攻撃のほとんどは、ガード時に弾かれたようなモーションとなる。このモーションの後半は、通常のキャンセルの可能、不可能に関係無く、必殺技などでキャンセルすることが可能。

●連打入力

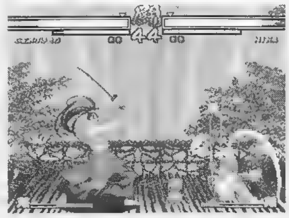
本作の必殺技は、入力後にボタンを連打し続けると、コマンド成立状態をしばらく維持することが可能。最速で技を出したいときに活用しよう。

また、踏み込みや退き込みは、短い時間だが先行入力を受け付けている。早めに入力し、→や←を入れ続けよう。



そんなときは目ジャンプで。ジャンプの回避性能が高いので、多くの場面で役立つ。

ジャンプ攻撃をガードされた後や、下をくぐられた後は、防御崩しを狙われやすい。



これの後半はキャンセル可能。当て身技の弾き返し（↓↙←→＋D）を狙うも良し。

今から間に合う!?　オススメキャラ

スタンダード



攻撃発生、突進力、威力に優れた高性能突進技、中撫子がとにかく強力。けん制、反撃、連続技など、さまざまな場面で活躍するぞ。加えて白百合という対空技を持っており、ジャンプ強斬りも強いため、扱いやすいキャラといえる。

テクニカル



天機七曜という軌道が豊富な移動系必殺技を持ち、それを駆使すれば空中を自在に移動可能。ジャンプ強斬りが非常に強く、空中戦では無類の強さを発揮する。また、うまく高空を飛び回れば、相手が手を出しにくいのもポイント。

マニアック



動きが遅い、やられ判定が大きいなどの欠点はあるが、リーチに優れたけん制技と、高性能の投げ系必殺技、対空面の強さは光るものがある。コマンドが難しい投げ系必殺技を自在に出せるようになれば、その潜在能力は計り知れない。

雑記 零之巻

自動ヒット確認：武器攻撃をガードされ、弾かれモーションになってしまうと、通常のキャンセルは不可能。そのため、キャンセル必殺技までコマンドを入れ込んでおけば、ヒット時は連続技として決まり、ガード時は必殺技が出ない、というお手軽な攻撃法となる。ただし、発生直後にキャンセルが可能な技は、必殺技の入力が早過ぎるとガード時も出てしまうので注意。

妖怪 腐れ外道の、おいしく

いだだぎまぁず。

研究に始まった新コーナー。ここでは「腐れ外道でどうやっておいしく食べるか」を全力で研究します。先生、一言!! 「はらへったぁ」。

おらのこんぜぷと

腐れ外道というキャラは、「相手に近付いて強力な投げ系必殺技を決める」という至ってシンプルな目的を持っている。それを達成するためには布石が必要だが、けん制技で動きを止める&ダウンを奪う、対空技で制空権を得る、といった行動も単純かつ強力。つまり、手順をしっかり踏めば、勝ちの目は必ずあるのだ。

しかし、足が遅く体（やられ判定）が大きいという欠点があり、それによるキャラ相性が激しいため、目的の達成は決して容易ではない。

ときには飛び道具だけで倒されることもある。ときには全く近付けずに終わることもある。そんな惨事が日常的に訪れる、いばらの道ではあるが……、めげずにやり込み続けた先には勝利が待つ！


コンセプトは近付いて投げる。先生いわく、「よってづかんで、いだだぎまぁず」だ。

おらのつかいかただぁ

攻撃発生と判定に優れた立ちCと、リーチが長くダウンを奪える下段技の↙+Cによるけん制が主軸。これらはヒット時以外剣気ゲージが減らないため、比較的気軽に使えるぞ。また、併せて遠距離立ち中斬りも使っていきたい。剣気ゲージが多いときに、狙い済まして出すと有効だ。

けん制技を出す際は、間合いに注意してほしい。先端を当てるように出さないと、ガード時に反撃を受ける場合があるので、間合いに応じてきっちり使い分けよう。

前述のけん制で相手の動きを止めたら、じわじわと接近するのが理想だ。特に↙+Cヒット時はダウンを奪えるので、接近のチャンスとなる。

次は対空技。遠～中間距離では→+C、近距離では近距離しゃがみ強斬りや昇りジャンプ強斬りを使うのが有効だ。→+Cはダメージこそ小さいが、攻撃発生と判定に優れ、自キャラの手前に来る跳び込みはほぼ確実に落とせる。さらに、地上、空中を問わずヒット時はダウンを奪えるので、接近のチャンスにつながるぞ。

近距離しゃがみ強斬りは、判定が強くダメージも大きいという利点がある。真上の相手に対して使うのが有効だ。昇りジャンプ強斬りは攻撃発生が早く、真上～後方の相手に当たり、ヒット時はダウンを奪えるのが特徴。めくり攻撃や、画面端に追い詰めた際に反対方向へ逃げようとする相手に対して役立つ。

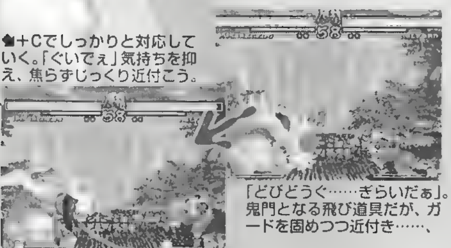
最後は厄介な飛び道具への対策。プラズマブレードのような出が早くスキが小さいタイプには、ガード後に↙+Cで反撃。旋風裂斬など出が遅くスキが小さいタイプには、出始めを↙+Cでつぶそう。


投げを嫌って跳んだ相手に対空技，近距離しゃがみ強斬りを決めれば「おいじい」ぞ。

主力通常技一覧



技	解説
立ちC	攻撃発生、リーチ、判定に優れた強力なけん制技。先端を当てるように出すのが基本。この技で相手の動きを止めよう。
↙+C	リーチが長い下段技。ヒット時はダウンを奪えるので接近のチャンスを作れる。飛び道具を出す感覚で先端を当てよう。
遠距離立ち中斬り	リーチと攻撃範囲に優れた技で、対地はもちろん、ジャンプし始めの相手にも当たりやすい。相手の目前に置くように出そう。
→+C	相手のジャンプを見てから落とせる対空技。攻撃発生が早く判定も強い上に、地上、空中を問わずヒット時はダウンを奪える。


↙+Cでしっかりと対応していく。「ぐいでぇ」気持ちを抑え、焦らずじっくり近付こう。

「どびどうぐ……ぎらいだぁ」。鬼門となる飛び道具だが、ガードを固めつつ近付き……、

さまんと投げていただきまぁす

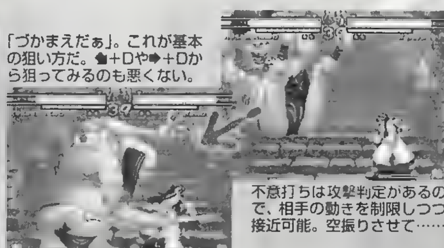
ダメージ源の外道の烙印押し（以下烙印）は、間合いごとに狙い方を変えることが重要。

中間距離では不意打ちや踏み込みから狙っていく。前者は試合開始直後～やや遠めの間合いで、不意打ちを空振りしつつキャンセルで出す。移動距離が長く狙いやすいのが利点だが、見切られやすいのであくまで奇襲として考えること。後者もほぼ同様の間合いから狙える（遠いとやや厳しいが）。難度こそ高いが見切られにくいので、出せるならこちらをメインで使おう。

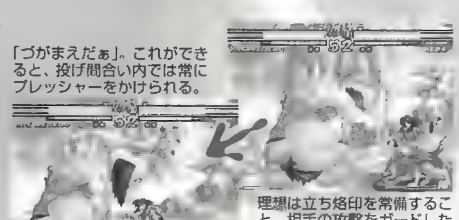
近距離では立ち弱斬り空キャンセルによる立ち烙印や、しゃがみ弱斬りor立ちCを当ててからの烙印がオススメ。

立ち烙印は間合いさえ間違わなければ、自分の状態を問わず狙えるので、出せるなら常にこれを使うのが理想。

しゃがみ弱斬りはガードされたとき、立ちCはヒットしたときに、その後の烙印でつかみやすい。前者は相手のスキの小さい攻撃をガードした後、後者は近距離で立ちCを出したときに狙うのが有効だ。


「づかまえだぁ」。これが基本の狙い方だ。↙+Dや→+Dから狙ってみるのも悪くない。

不意打ちは攻撃判定があるので、相手の動きを制限しつつ接近可能。空振りさせて……、


「づかまえだぁ」。これができると、投げ間合い内では常にプレッシャーをかけられる。

理想は立ち烙印を常備すること。相手の攻撃をガードした後や、普段の立ち回りで……、

烙印押しの入力方法

①不意打ち（空キャンセル）から
BC同時押し・→・←・↓・N・↑・C

②しゃがみ弱斬りから
→・←・↓・A・N・↑・N・C

③立ちCから
→・←・C・↓・N・↑・N・C

④踏み込みから
→・→・←・↓・N・↑+C

⑤立ち弱斬り（空キャンセル）から
→・←・↓・N・A・↑+C

反撃技補足：表からは除外したが、単発で武器飛ばし必殺技を決めるのもいい。ダメージだけでなく、その後の状況が圧倒的に有利となるので、特にラウンドの前半でチャンスが訪れたときに有効だ。また、ほとんどの技（連続技）は相手の背後からでも決まるが、外道の烙印押し（腐れ外道）や円心殺（骸羅）などの投げ系必殺技は、背を向けた相手に決まらないので注意。

スコアトライアル開催中！
詳細はP67にて!!



覚聖稼ぎにハマれ！

ESPGALUDA エスプガルーダ

IMPRESSION

腕に合わせて稼ぎ方を柔軟に変えられる、覚聖のシステムが秀逸。試行錯誤しながら少しずつパターンを練るのが楽しい！ ときにはスコアが大暴落することもあるけれど、それはそれでOK。長期的に見れば決して無駄では無いぞ。

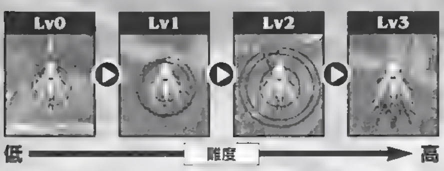
今回はシステム関連のデータと、ステージ3面の攻略を掲載。スコア稼ぎは、敵弾破壊点を100倍で取る数が重要。敵破壊時の減少を考慮して、覚聖カウンタをためる量と使用ポイントを考えよう。

Text C・LAN（システム＆ボス攻略）、伊勢海（道中攻略）
※特に記述が無い限り、攻略記事はタテハがメインの内容です。

エスプガルーダ
■メーカー：ケイブ（販売 AMI）
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発売日：2003年11月中旬（稼働中）
■使用基板：専用基板

覚聖オーバーレベルと加算スコア

覚聖切れ中（覚聖カウンタゼロで覚聖中）は、自機の周囲に青い円状のゲージが出現。時間で増え、1周すると「覚聖オーバーレベル」がアップする。これはLv0～3の4段階まであり、レベルが上がると覚聖切れ中の敵弾が激しくなるが、覚聖切れ中に自動で入る得点や、通常状態の精霊石出現数が増加するぞ。



ステージ	Lv0	Lv1	Lv2	Lv3
1面	20	50	80	110
2面	50	80	110	140
3面	80	110	140	170
4面	110	140	170	200
5面前半	140	170	200	230
5面後半	170	200	230	260

[illegible]加算スコア

覚聖カウンタゼロで覚聖している状態では、ボス戦を除いて自動的にスコアが増加。このスコアは、レベルとステージにより変動する。

精霊石と覚聖カウンタの可変要素

欄外の敵データにあるように、精霊石の数は敵ごとに決まっているが、それが大小どちらになるかは、破壊時の覚聖カウンタによって変動する。なお、データが「○～○」といった表記になっているのは、覚聖オーバーレベル（後述）によって変動するためだ。

1 精霊石基本出現数

精霊石の出現数は、基本的に精霊石が少ないほど多くなる。「大小交互」は、必ず大から出現する。例えば精霊石が5個出る場合は大小大小大で+8、4個なら大小大小で+6、いう具合だ。道中では50以下を維持するのが効率がいいことになるが、あまり深く意識する必要は無い。

ステージ道中

覚聖カウンタ	出現精霊石
0～50	大
51～500	大小交互

ボス戦

覚聖カウンタ	出現精霊石
0～50	大
51～249	大小交互
250～500	小

2 最前列破壊ボーナス

通常時に、画面上部（全体の約20%）に居る敵を破壊すると、出現精霊石が一つ増加する。

[illegible]
出現精霊石＋1

③ 敵破壊時減少数

覚聖死界中に敵を破壊すると、覚聖カウンタが一定数減少。この数は敵の種類（道中、ボス各2種類）とステージで決まる。

ステージ	1～2	3～4	5
ザコ	-5	6	-7
通常敵	-25	-26	-27
ビット	-10	-12	-14
ボス	-50	-52	-54

仕組みをしっかり理解しよう システムデータ集

これまでに紹介したものを含め、覚聖をはじめとしたゲームシステムに関するデータをまとめて公開！ 今から本作を始めたい人も必見だ

『エスプガルーダ』の中核を成すシステムである覚聖。覚聖カウンタがある状態で覚聖すると覚聖死界が展開され、その間は敵や敵弾がスローになったり、倒した敵の出した弾が金塊に変化するという特典を得られる。覚聖カウンタは、通常状態で敵を破壊すると出現する精霊石の獲得で増加。覚聖死界中は時間とともに減少し、敵を破壊したときも一定量減少する。増加量や減少量は変動する要素がいろいろあるので、しっかり覚えておこう。

精霊石

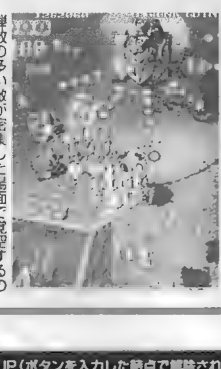
敵が出す精霊石は右にある2種類。個数は敵によって決まっているが、どちらが出るかはさまざまな条件で変動する。





稼ぎの二大方針

本作のスコア稼ぎは、覚聖カウンタの使いどころがすべて。基本方針は大きく分けて二つで、それをいかに組み合わせるかが重要だ。なお、ボス戦では覚聖カウンタを使い切るのが基本。



弾数の多い敵が密集した場面で覚聖するのが基本。時間による覚聖カウンタの減少はわずかなので、あまり気にしなくていい。

パターン1 こまめに覚聖！

一つ目の基本方針は、見返りが大きい敵に対してこまめに覚聖するスタイル。大型戦車のグリンアウルや、ボス（途中形態含む）破壊にはこれを使うといい。

敵弾が少なく、敵弾破壊点が100倍に達しない敵でも、少ない覚聖カウンタで覚聖切れにならずに倒せるメリットがある。また、ため込んで一気に使用したいステージでも、わずかに余る覚聖カウンタを活かすため、この方法を使う場合がある。

パターンを突き詰めると、こまめに覚聖する機会は減っていくが、中型機などに手当たり次第使うだけでも、安全重視のプレイより格段にスコアは伸びる。



大量に弾を出す敵を狙ったり、余った覚聖カウンタの調整に。



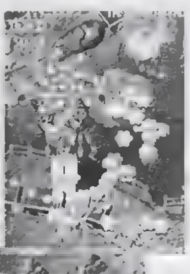
弾数の多いボス戦で活躍。これで最後に稼いでスコアアップ！

パターン2 ため込んで覚聖！

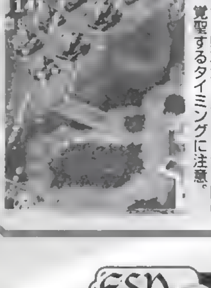
覚聖カウンタをため込み、弾数の多い敵が多数出現するポイントで一気に使用。本命となるのは、主にこちらの方法だ。

空中のザコが少なく、戦車や中型機が多い場面で使うのが基本。どこから始めてどこで止める（終わる）のがベストなのか、微調整しながら煮詰めていこう。

地上のザコは覚聖中に弾を連射する敵も居るため、パターンに組み込むと有効。ただし、接近し過ぎると弾を撃たなくなり、ほかの敵を撃つ際に砲塔を破壊してしまう可能性もあるので注意。覚聖タイミングや位置取り、ショットの撃ち分けなど、考慮すべき要素はいろいろあるぞ。



覚聖カウンタをためて覚聖。中型機が複数絡む場所を優先的に。



ザコ戦車からスタートする際は覚聖するタイミングに注意。

ESP 小技

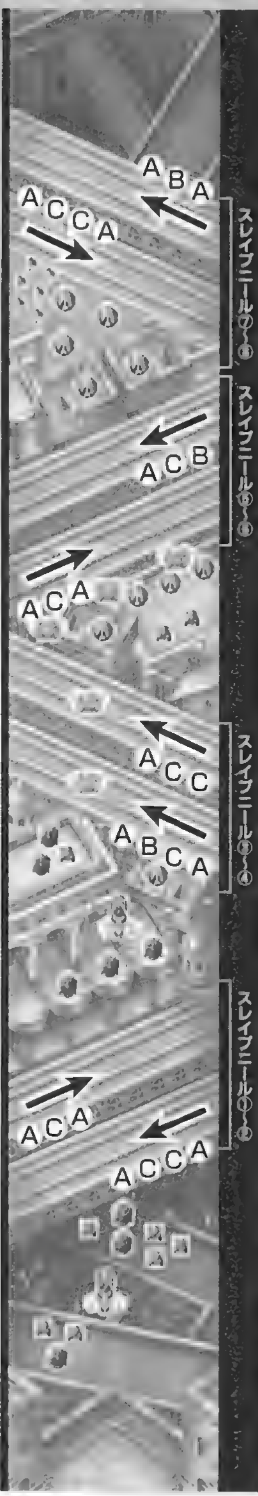
覚聖オーバーレベルのゲージ補足：覚聖切れ中にボタン入力の無い状態を一定時間キープすると、覚聖オーバーレベルのゲージ上昇スピードがUP（ボタンを入力した時点で解除される）。これを狙いやすいのはボス戦。スコアを稼ぐ場合は、ステージ1のセセリ戦最終形態で最高レベルまで上げてから、通常状態で倒そう。これでステージ2以降の精霊石が増加して効率UP。

STAGE 3

シンラ侵入
-Invasion to SHINRA-

覚醒カウンタを回復させるエリアを覚えて、一気にスコアアップ！ 敵弾が多いエリアは、各個撃破が重要となる。

STAGE STORY



CHECK POINT スレイプニールの破壊順を覚えてスコアアップ！

スレイプニール①〜② 覚聖パターン



①は3両目まで破壊し、左前方のファンを破壊して覚聖死界を展開。②の1両目→①の4両目を順に破壊して、画面を左端まで引っ張る。後は覚聖カウンタを見つつ弾をできるだけ撃たせてから②の3両目を破壊し、通常状態へ。

スレイプニール③〜④ 覚聖パターン



③の3両目まで破壊→左前方のファンを破壊→線路上のアーリマンの攻撃に合わせて覚聖死界を展開。アーリマン→③の4両目→アーリマン→④の1両目の順番で、レイピア（アゲハならショット）を使って各個に破壊していく。

スレイプニール⑤〜⑥ 覚聖パターン



左前方のファンだけを破壊して、すぐに覚聖死界を展開。⑤の1両目→レイピア（アゲハならショット）で⑤の3両目→⑥の1両目の順番で、時間差を付けて破壊。ここで覚聖死界が切れるので、残った車両は通常状態に戻して破壊する。

スレイプニール⑦〜⑧ 覚聖パターン



⑦の3両目まで破壊→左前方のファン×3機を破壊して覚聖死界を展開。レイピア（アゲハならショット）で⑦の4両目→⑧の1両目と時間差を付けて破壊。画面を右端まで引っ張ってから、⑧の2両目→⑧の3両目を順番に破壊する。

ステージ3前半では、画面内を斜めに横切りながら攻撃してくる装甲列車、スレイプニールが稼ぎのポイントとなる。これは攻撃方法が異なるA、B、C3タイプの車両で編成されているので、各列車ごとに編成を覚えてしまいたい（ステージMAP参照）。

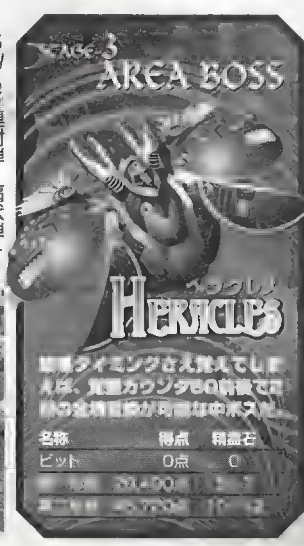
稼ぎの基本方針は、大量の弾をばらまく先頭or最後尾のスレイプニールAを覚聖死界展開中に破壊すること。消費した覚聖カウンタは、線路と線路の間に出現するファンやレイジ、アーリマンなどで回復しよう。

並列した線路に出現する列車2台ごとに、覚聖死界中に破壊するパターンをまとめておいたので、これらを参考にして自分なりの稼ぎパターンを組んでみてもらいたい。



基本は覚聖死界展開中にスレイプニール破壊→通常状態で覚聖カウンタ回復の繰り返し。

キャラクターオーバーが起きて敵弾が消失しないよう、破壊タイミングをずらしていこう。



5WAY連射弾→扇状弾＋ビット放出を繰り返す第一形態は、本体の正面をキープしながらレイピアを撃ち込むのがセオリー。中ボス戦直前のファンで覚聖カウンタを60前後まで回復できていたら、耐久力をギリギリまで減らしてから一瞬だけ覚聖死界を展開し、金塊変換を狙いたい。

第二形態では、徐々に弾数が増えていく高速8WAY連射弾×2で、撃ち込みと覚聖死界展開のタイミングを覚えるのがオススメ。タテハの場合は、攻撃の3セット目で耐久力ゲージを見つつレイピアを撃ち込んで調整し、4セット目に合わせて覚聖死界を展開すれば、ちょうどいいタイミングで金塊変換を狙える。

また、これはヘラクレスに限ったことではないが、中ボスを素早く倒すと、その分特定のザコ敵機が出現する。



3セット目の連射弾でダメージ調整をし、4セット目で覚聖死界を展開。破壊後は覚聖切れのままでしばらく進もう。

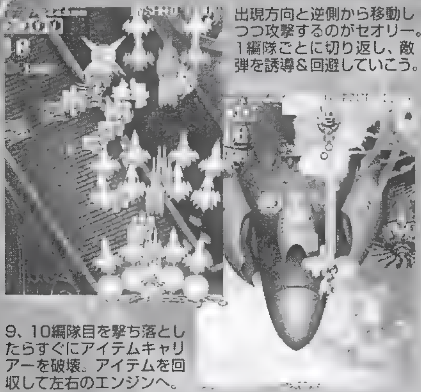


ダメージを与えると弾を撃ち出すビットにレイピアを遮られないよう、できるだけ本体正面で攻撃していくこと。

名称	得点	精霊石
レイジ（ザコ）	砲台960点／土台480点	砲台1〜2／土台1〜2
スレイプニールC（通常敵）	8,340点	3〜5
スレイプニールB（通常敵）	11,720点	3〜5
スレイプニールA（通常敵）	13,020点	2〜4

ステージ3で新たに出現する敵機の名称（タイプ）／得点／精霊石の出現数（覚聖オーバーレベルで多少変化）のデータを一覧掲載。

CHECK POINT シロッコで覚聖カウンタを回復！



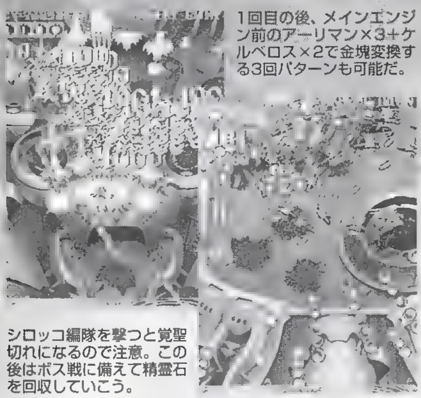
出現方向と逆側から移動しつつ攻撃するのがセオリー。1編隊ごとに切り返し、敵弾を誘導&回避していこう。

9、10編隊目を撃ち落としたらすぐにアイテムキャリアーを破壊。アイテムを回収して左右のエンジンへ。

中ボス後の高速スクロールエリアは、スピードの速いザコ、シロッコの編隊が出現。全10編隊（早回し分を含む）から精霊石を回収すれば、中ボス戦で消費してしまった覚聖カウンタを、ゼロからMAXまで回復できる。また、すべての編隊を通常状態で破壊せずとも、MAX近くまで回復が可能なので、中ボスから覚聖切れ状態を維持したまま前半の4編隊を破壊すれば、走行点を稼ぐことができる。

シロッコ編隊を抜けた後は、中央のリザードフライ&ドラゴンフライを手早く破壊して、アイテムを回収していきたい。

CHECK POINT MAX覚聖でスコアアップを目指せ！



1回目の後、メインエンジン前のアーリマン×3+ケルベロス×2で金塊変換する3回パターンも可能だ。

シロッコ編隊を撃つと覚聖切れになるので注意。この後はボス戦に備えて精霊石を回収していこう。

シロッコ編隊が要所に出現する空中戦艦エリアでは、覚聖カウンタを回復するポイントを覚えれば、MAXの500スタートで2回の金塊変換を狙っていける。

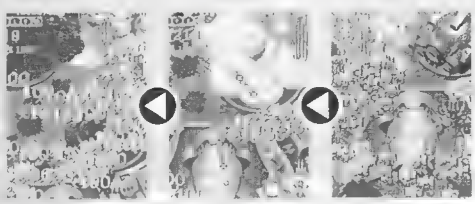
1回目は空中戦艦に入った直後。弾消し効果を持つ左右のエンジンを破壊後のアーリマン編隊で、覚聖死界を展開する。

2回目は、パーツ→本体と2段階で壊れていくバジリスク4機目からスタート！終盤のティシポネ→ケルベロス×2機はシロッコ編隊が重なってしまうので、シロッコ編隊を撃ってしまわないよう、画面右端でレイピアをうまく使っていこう。



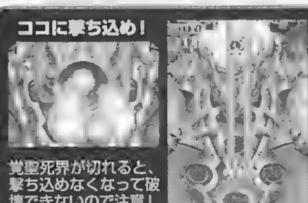
～空中戦艦① 覚聖パターン～

左右のエンジン部分を破壊したら、覚聖死界を展開。アーリマン×6→メガイラ×2→ケルベロス→アーリマンと、出現順に破壊。アーリマンについては、5WAY弾の発射を確認してから個別に破壊していくこと。



～空中戦艦② 覚聖パターン～

バジリスク3機目→シロッコ3編隊目を破壊して覚聖死界を展開。バジリスク4機目のパーツ→ケルベロス×3→バジリスク4機目の本体→ティシポネ→ミスティフ×5～6→ティシポネ→ケルベロス×2まで継続可能。



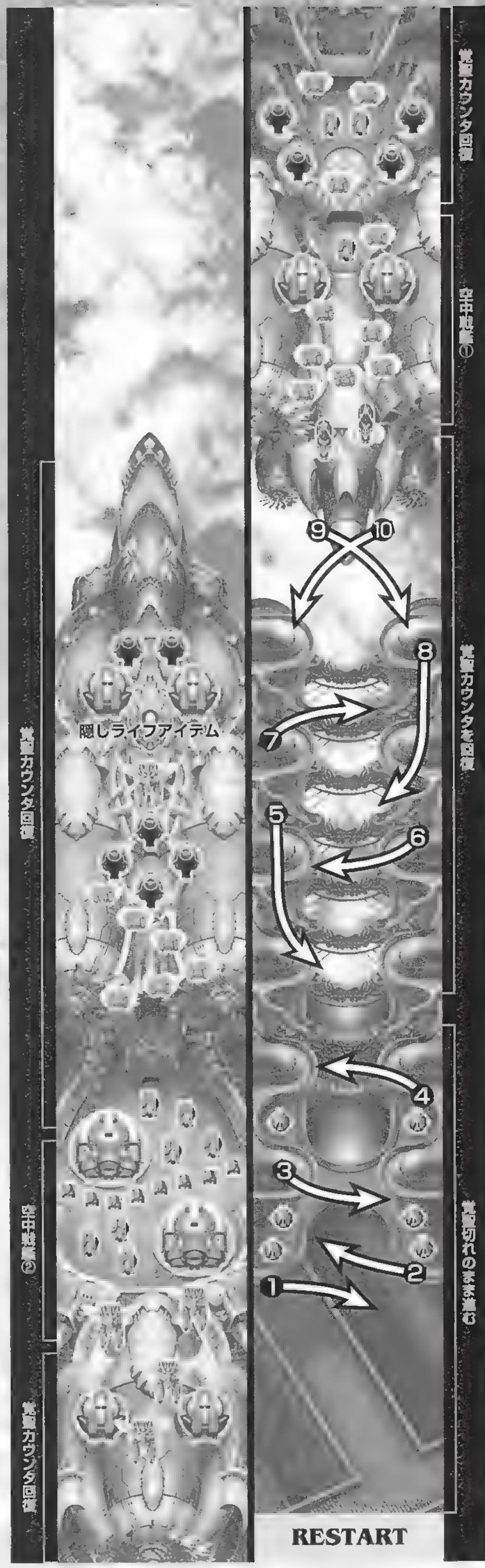
ココに撃ち込め！

覚聖死界が切れると、撃ち込めなくなって破壊できないので注意！

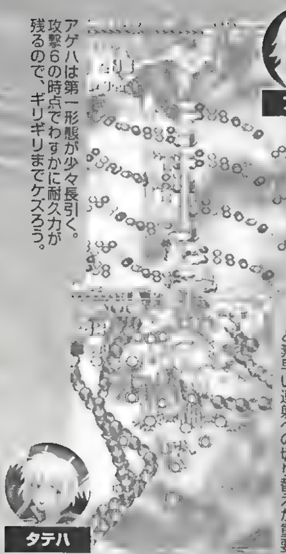
隠しライフアイテムをゲット！

すでにご存じのプレイヤーも多いと思うが、ステージ3のボス前には、隠しライフアイテムが存在している。

出現ポイントはボス前のバジリスク出現直後、砲台群の中央。覚聖死界展開中のみ球体状の背景に撃ち込むことができ、そこを破壊すると出現する。覚聖カウンタの消費を抑える意味でも、安全&確実な覚聖死界展開→ガードバリア（ゲージ1/4消費）で出現させるのがオススメ。



名称	得点	精霊石
エリニエス・メインエンジン（通常時）	29,160点	22～44
エリニエス・サブエンジン（通常時）	2,280点	6～12
ドラゴンフライ（通常時）	860点	2～3
シロッコ（ザコ）	740点	1
アーリマン（通常時）	5,480点	2～4



アゲハ

アゲハは第一形態が少々長引く。攻撃6の時点でわずかに耐久力が残るので、ギリギリまでケズろう。

タテハ

タテハは覚聖後にダメージを与えるまでが少し遅い。耐久力の調整と素早い連射への切り替えが重要。

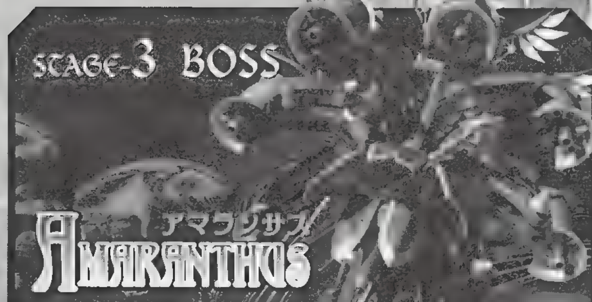
稼ぎ方の基本方針

このボス戦は、全形態を覚聖死界展開中に破壊するのが目標。そのためには、400以上の覚聖カウンタが必要になるので覚えておこう。

最大の稼ぎポイントは、第二形態のビット（アマランサス・バド）。ボスの左右から合計16基が射出されるのだが、これに覚聖カウンタを注ぎ込めば、大量のスコアを獲得できる。

基本的な流れは、第一形態の攻撃6で覚聖中に破壊→第二形態でビットの攻撃が始まったら覚聖して破壊→第二形態の攻撃1で覚聖中に破壊→第三形態で覚聖中に破壊、となる。形態変化後は素早く覚聖を解除すること。第二形態で覚聖カウンタを使い切りやすいので、形態変化ギリギリまで耐久力を調整することが重要だ。

弾避け面では第一形態の攻撃3、4に注意。



STAGE-3 BOSS

アマランサス

AMARANTHUS

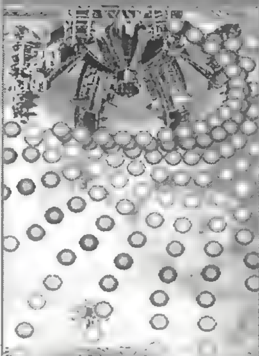
名称	得点	精霊石
第一形態	[illegible]0,000点	5~7
第二形態	50,000点	10~12
アマランサス・バド	0点	0
第三形態	300,000点	15~[illegible]

アマランサス・バド

第二形態のビット。左右から8基ずつ現われ、細弾の固まりを撃ちつつ前方を通過し、反対側へ消える。

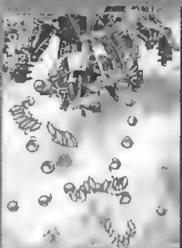
アマランサスはビットを利用した稼ぎで大幅なスコアアップが望める。第二形態までは隠しライフアイテム以外で覚聖を使わず、覚聖カウンタをため込んで全形態で金塊変換を狙おう。第一〜第二形態での覚聖カウンタ減少をいかに抑えるかが重要だ。

第三形態



大量の丸い弾をばらまき続ける。弾の間に入り、弾道と一緒に動こう。ただし、そのままだと端に追い詰められてしまう。弾の角度が変化する場所があるので、そこを見極めて左右に抜けたい。

第二形態

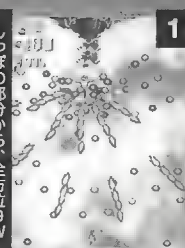


丸い弾を射出後、8基のビットが左右から出現し、ボスの正面で交差しながら半回転して消える。覚聖して稼ごう。



左右にワインダー状の弾を展開し、中央に広角弾を撃つ。ビット終了時に覚聖カウンタを70〜80残しておくのが目標。

第一形態



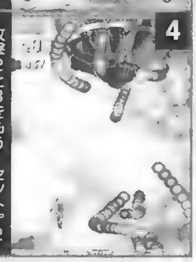
1 しっぽの部分から、全方位9WAY弾と細かい5WAY弾の混合攻撃。画面下中央で微調整しながら、ていねいにかわそう。



2 少し大きめの広角弾を、左右から撒るように放射してくる。何層にも重なっているが、同じ場所ですべて抜けられる。



3 自機を狙って丸い弾の集合体を撃ってくる。全体を一つの弾と考えて大きく避けよう。少し斜めに誘導すると回避が楽になる。



4 攻撃2と3をもう1セット。2は撃ち方が変化し、3は2発来る。3の1発目をくらいやすいので、早めの回避を忘れずに。



5 細長い弾を全方位に、加えて丸い弾をばらまく。次に、周囲8方向への連なった細い弾、回転弾へと続く。ランダム要素アリ。



6 しっぽを伸ばして各関節から左右に弾を撃つ。根元に入ればやり過ごせるぞ。この攻撃で覚聖して破壊、直後に解除しよう。

TOPIC 1

Ⓓボタンでフルオート対応

Dボタンの設定方法とボタン入れ替えコマンドを再掲載。

Dボタンは「1Pはハーネス部品面25、2Pは半田面Cを結線」。Dボタンを使えばレイピア→ショットの間を無くすことができ、一瞬だけ押すことで最少単位のショット射出が可能。精密な動作ができるので、スコアにも差が生じるぞ。

Dボタンがあれば、微細な稼ぎが可能。特に覚聖中のショットが強力なタテハは、Dボタンの有無がスコアに大きな影響を及ぼすぞ。



ショット、覚聖、ガードバリアと並んだ形がデフォルトだが、入れ替えコマンドを使えば、ほかのケイブ作品と同じ配置でプレイ可能。

C⟷D入れ替えコマンド

C+Dを押しながらスタート

TOPIC 2

クリアボーナス計算式

スコア稼ぎは奥深いが、難度自体は良心的に抑えられた本作だけに、全面クリアしたプレイヤーも少なくはないだろう。今回の攻略はステージ3までだが、一足先にクリアボーナスの計算式を公開！ 理論上、最大で1100万点ほど加算されることになるぞ。

なお、クリアボーナスはゲームが終わるまで加算されないため、スタッフロール（飛ばせない）が終わり、かつランキングで5位以内に入っていないと、最終スコアを確認できない。だが、以下の計算式を覚えておけば、最終ボスを倒したときの状態から、おおよその最終スコアが分かるはず。

ボーナス項目	加算ボーナス	ボーナス最大
残ライフ	一つ 100万点	600万点
ライフ枠数	一つ 50万点	300万点
ガードバリアゲージ	0〜160万点	160万点
金塊	一つ 1,000点	100万点

名称	得点	精霊石
ティシポネ（通常敵）	19,560点	6~8
バジリスク（通常敵）	5,540点 + 8,680点	2~4 + 3~5
アレクト（通常敵）	3,340点	3~5
ケルベロス（通常敵）	3,480点	2~4
メガイラ（通常敵）	4,980点	5~6

そう快！　ボス戦での大量バズを狙え！

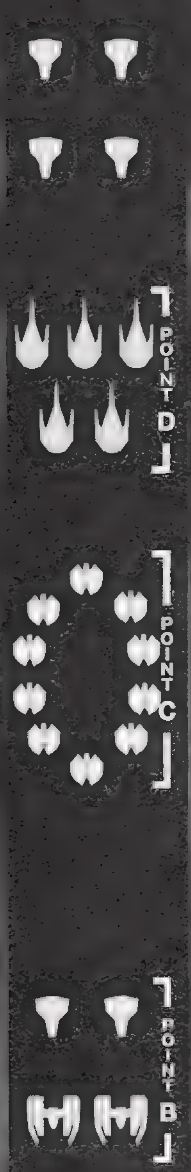
MAP Bへ

PSYVARIAR 2
THE WILL TO FABRICATE

サイヴァリア2　THE WILL TO FABRICATE
■メーカー：サクセス/スコーネック/タイ[illegible]
■ジャンル：シューティング
■操作方法：8方向+2ボタン
■発 売 日：2003年11月発売（稼働中）
■使用基板：NAOMI

これまでとは雰囲気、内容ともに一変するエリア4。[illegible]出させるボス戦では、[illegible]的に連続バズを[illegible]っていこう。

※本誌では[illegible]バズタイプで[illegible]しています。　Text：[illegible]



AREA 4
GRAVITON

エリア分岐
……無し

いよいよ中盤の山も越え、難度が高くなってきた。このエリアでは弾を撃ってはすぐに逃げてしまう敵が多いので、対処法を覚えてしっかり稼ぐことを心掛けよう。

POINT D　中央が最適ポイント



この位置で上下だけの移動でバズれ極めて簡単。弾を撃った後、画面から逃げていくのですぐ壊しにかかろう。

同じ種類の敵だが、下段の2機、上段の中央、そして上段の左右の2機では攻撃方法が異なる。

下段の2機が撃つ[illegible]弾の弾数が多いので、間に入って上下にバズれば確実にレベルアップが可能だ。

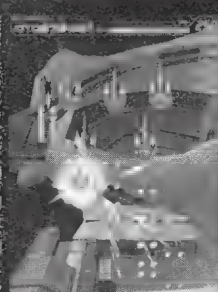
POINT C　上下移動でバズれ



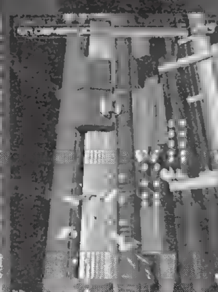
ポイントBの最後で左に居ると、敵を壊してしまいやすいので注意。

自機を狙わず、毎回同じ位置に弾を撃ってくるエイ型ザコは非常に耐久力が低い。出現順はまず左から右へ順番に5機、次に右端から左へ5機順番に現れる。

弾と弾の間で上下の移動だけでバズり、無敵になったら横に移動するといい。



無敵になったら一気に[illegible]方向へ[illegible]し、次の[illegible]にバズろう。



[illegible]ずらした位置[illegible]下で[illegible]バズ[illegible]。

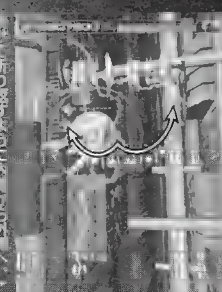
POINT B　弾より先に動け



[illegible]とり着いた時点で[illegible]が少ないときは[illegible]を払おう。

中型機の弾のばら撒き方をしっかり覚え、少し下にずれた位置で[illegible]早めに移動してレベルアップを狙うのがコツ。

無敵になったら、弾の軌道をなぞるように移動しよう。そうすれば確実に無敵を継続できるはずだ。



[illegible]折り返すように内[illegible]から外へ。[illegible]狙いの[illegible]



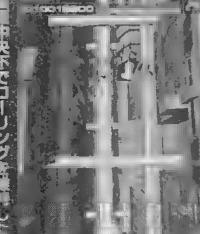
2機セットで出現。撃ってくる弾の軌道はまず最初は矢印のように外側から内側へ。

POINT A　動かず狙いを固定



上下に交互に移動しつつ、敵弾を追い掛けて連続してレベルアップが可能。





[illegible]中央下でローリングを[illegible]した[illegible]で、敵弾が来るのを待つ。

ここで出現する敵は1機当たりの弾発射数が多く、弾速度も遅いので連続レベルアップが簡単だ。

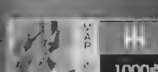
上部の2機が弾を発射したのを確認したら、ショットを撃ちつつバズを狙おう。

START

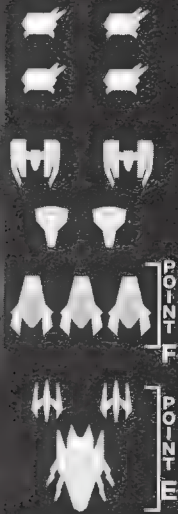
MAP中敵の表記について：MAP中の敵は、欄外にある形で表記している。また、ランクはHARDのものなので、NORMALやEASYとは多少配置が異なっている。



1000点
ポイントBで出現。常に2機セットで現れ、最後の針弾以外は左右対称に弾を撃つ。



1000点
ポイントA、E地点で出現。自機狙いの通常弾を大量に同時発射する。

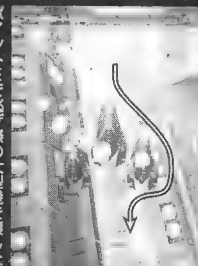


POINT F

レーザーでバズれ

出現時に画面奥から浮き上がってくるので、ぶつからないように注意。

2本のレーザーを同時にバズれば、すごい勢いでレベルアップできる。間に入って確実にバズろう。


ポイントEで逃げ際の大型機を壊したら、安全のために矢印のように移動。


ローリングしつつ上下の動きでバズりつつ、少しショットで撃ち込んでおく。


画面上部に消える直前に、正面の2機を壊し左へ移動してレーザーでバズる。

POINT E

発射口に近付こう

大型機の攻撃のうち、連続レベルアップが狙えるのは二つ。4方向の攻撃は大型機の発射口にギリギリまで近付き、すべての弾をバズってから下方向の二つを追い掛けるようにするといい。


左右の小型機でゲージを調整し、連続レベルアップ。


レーザーは自機を狙ってくるので、少しずつ座標をずらしてバズる。


発射口に近付くのがバズ数を増やすポイント。無敵時に少し重なるのもいい。

AREA 4 BOSS

Graviton I.U.



第一形態攻撃パターン

[A]→[B→C]→[D]→[E→F] →[G→H→I] →自爆

第一形態 防御板を即破壊

稼ぎのポイントになるのは周囲の防御板。これを壊すことにNTゲージが満に近付き、最後の2セットではステージ道中と同じように連続してレベルアップできる。

ただし1～3ターン目で時間が掛かると、最後の一番稼げる攻撃が来る前にボスが次の形態に移行してしまうので、これをできるだけ早く破壊しよう。そうすれば4、5ターン目で時間いっぱいまで稼ぐことが可能になる。

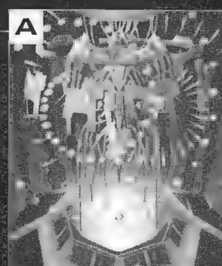

防御板は2枚で1セット。片方を壊したら反対側も壊れる。


5ターン目の大量弾は右→左→左右同時→左右同時の順番で発射される。


4ターン目から自爆までバズって稼ぐ。無敵が継続できるので簡単だ。

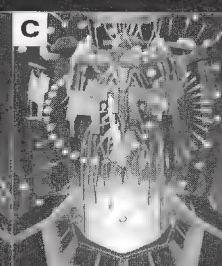

ローリングショットで撃ち込み、レベルアップしたら一瞬体当たりしよう。

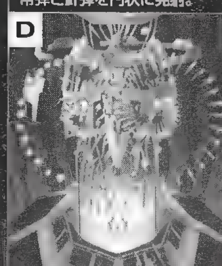
AREA 4 BOSS 攻撃パターン

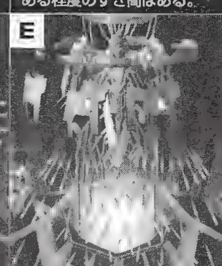
A

左右の防御板からそれぞれ通常弾と針弾を円状に発射。

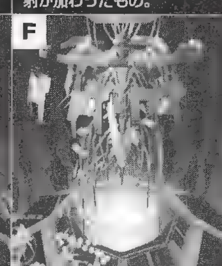
B

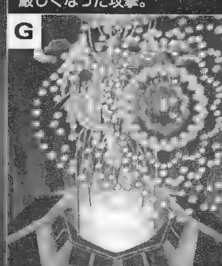
それぞれ扇状に針弾を発射。ある程度のすき間はある。

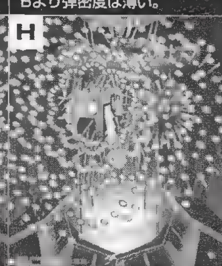
C

Aに自機狙いの針弾3WAY連射が加わったもの。

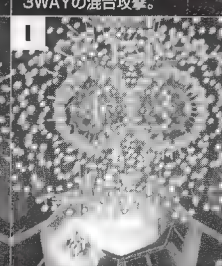
D

Cの針弾3WAY連射がさらに厳しくなった攻撃。

E

それぞれ扇状に針弾を発射。Bより弾密度は薄い。

F

輪を描くような通常弾と針弾3WAYの混合攻撃。

G

右の防御板からの大量の通常段＋針弾の攻撃。

H

Gとは全く左右が逆で、今度は左の防御板からの攻撃。

I

G＋Hで左右同時に大量の通常弾＋針弾の攻撃。



1000点
ポイントDで出現。同じ形でも3種類の攻撃がある。詳しくは本文参照のこと。



1000点
ポイントCで出現。5発×2連の通常弾を置いていくように発射し上部へ逃げていく。



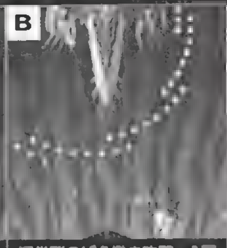
1000点
ポイントBで出現。自機狙いの3連弾を1回だけ発射するザコキャラ。

AREA 4 BOSS 攻撃パターン



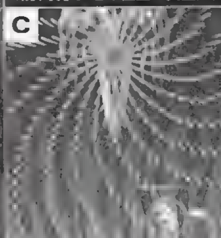
A

自機を大まかに狙ってくる通常弾攻撃。この位置が安全だ。



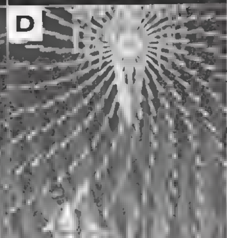
B

通常弾のばら撒き攻撃。1回目は右下が安全地帯だ。



C

渦巻きワインダー。流れに沿うか、下で座標を合わせよう。



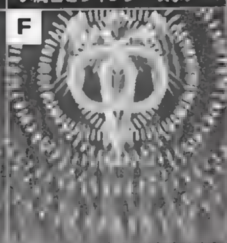
D

反時計回りでCより弾速が速い渦巻きワインダー攻撃。



E

全方向針弾、すき間が多く特に問題は無いはずだ。



F

Eの弾が倍になったもの。少しずつ横に避けるといい。

第二形態 厳しいワインダーに注意

第二形態攻撃パターン

[A]×4→[B]→[A]×2→[C]→[B]→[C]→[D]→[E]→[F]→自爆

前の形態同様、ボス本体の位置は固定なのが特徴。攻撃の種類では、C、Dの湾曲して飛んでくるワインダーの回避が非常に厳しく、前もって自機の位置を移動させておく必要がある。B、E、Fは弾が多いが、弾の軌道が一定なので自機の位置を固定させよう。



1回目限定でBの攻撃は画面右下隅が安全地帯になっている。



Aの攻撃はこの位置に居れば、いい。多少なら座標がずれても安全だ。

攻撃の死角に位置しよう

ボス戦ワンポイント

具体的にはA攻撃の自機への狙いが若干甘く、左写真の位置なら多少移動しても大丈夫。バズ数も多めに稼げるので問題は無いだろう。攻撃の回数を覚えて、スムーズに移動していこう。

また、1回目のB攻撃は画面の右下隅が安全になってるので活用しよう。ただし、ダメージを与えるチャンスが少ない形態なので、個々の攻撃の間にできるだけ撃ち込むように心掛けよう。

ワインダーは流れに沿って

ボス戦ワンポイント

この形態の2種類あるワインダー攻撃は、渦巻き状でこれまでのボスより角度が大きい。

そのため攻撃が始まったときの自機の位置が画面下だと、画面端に追い詰められてしまう。こうなると弾の間をすり抜けなければいけなくなるので、必ずワインダー攻撃の前にその前兆の位置に移動しておこう。後はワインダーの流れに沿って動けばいい。



流れに沿って移動。このときレバーを入れるように移動にするのがポイントだ。



Cのワインダーが発射される前に前もってこの位置へ移動しておく。

第三形態 コアの動きに惑わされるな

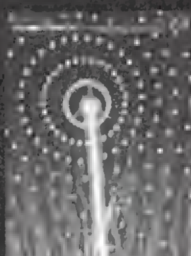
第三形態攻撃パターン

[A]→[B]→[C]→[D]×2→[E]→[E']→[E'']→[E''']→自爆

これまでとは違い、ボス本体が漂うように動くため、撃ち込み時などに若干のやりづらさが生じる。自機のショットをすべて同時に当てるのが難しく、ダメージを与えにくい。ボスの動きをしっかり把握するようにしよう。



ワインダーで自機の方に寄ってくるので、横に移動して回避する。



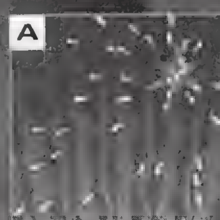
自機の位置を基準にレーザーの狙いが決まるが、直撃に当たるわけではない。

レーザーワインダーに注意

ボス戦ワンポイント

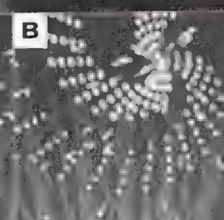
Cのレーザー攻撃は発射されてから少しして、ある一定の角度まで近付いてくる。この攻撃時にはできるだけボスと横方向の座標を離し、レーザーになぎ払われないように。

なお、レーザーの発射角度は自機の位置に関係していて、たとえば自機が画面の上ならレーザーも上方向に発射される。また、2本目からはワインダーの角度が急になっている。



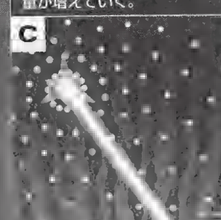
A

太針弾のばら撒き。少しずつ量が増えていく。



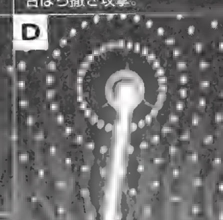
B

直線状の通常弾+太針弾の複合ばら撒き攻撃。



C

全方向弾+レーザー攻撃。レーザーは途中で角度を変える。



D

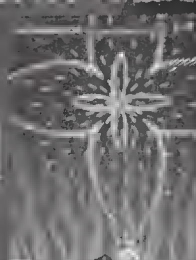
Cの全方向弾の量が増えたもの。レーザーも同じ。



この攻撃の途中で自爆するので、この直前で止めを刺すのがベストだ。



レベルアップしたときに重なりにくく。NTゲージをよく見ておこう。



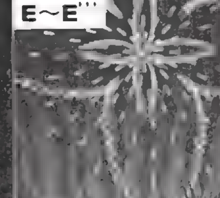
ボスの真下には針弾のすき間があるので、ここを抜けるのが安全。

四葉弾は真下で回避

ボス戦ワンポイント

自爆が近付いてくると、模様を描くように針弾を大量に発射し始める。一応レベルアップの無敵時にボスへ重なればバズ数を稼げるが、連続レベルアップには全くといっていいほどNTゲージが足りないので危険が伴う。

このため、ボスの真下正面で針弾の間に入り、撃ち込むのが安全策になる。自爆されては意味が無いのでローリングショットで撃ち込もう。



E～E'''

針弾の四葉状+2方向針弾。正面に弾のすき間がある。E'以降は、基本的な攻撃パターンは同じで、徐々に弾の量が増えていく。

AREA 4 BOSS 攻撃パターン



1000点

ボス前で出現。画面左右から現れ、通常弾を自機狙いで撃ってすぐ逃げていく。



10000点

ポイントFで出現する。レーザーを発射し続け、画面上部へ逃げていく。



10000点

ポイントEで出現する大型機。耐久力が高く、画面に存在している時間が長い。

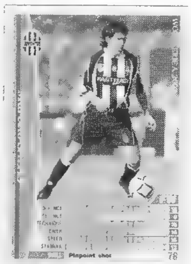
“セリエAレジェンド”、さらに公開!

気になる好相性な選手も紹介だ!!

セバスチャン・ヴェロン(LAZ) MF



アルゼンチンが誇るセンターハーフ。持ち前のボールコントロールの巧みさからプレイメーカーとなり、攻撃をオーガナイズする。母国のエストゥディアンテスでプロデビュー、名門ボカ・ジュニオルスを経て、96-97シーズンにサンプドリアへ移籍。リーグ屈指のMFとして認知された。98-99シーズンをパルマで過ごし、99-2000ラツィオへ移籍。二十世紀最後のスクデットをチームにもたらした後、'01年にマンチェスターユナイテッドへ移籍。現在はチェルシーで活躍。



good combination!!

マルセロ・サラス(JUV)

“エル・マタドール(闘牛士)”の異名を戴くチリ人ストライカー・サラスも、“ブルジタ(魔法使いの子:ヴェロンの愛称)”同様、99-2000シーズンにラツィオがスクデットを獲得した際の中心メンバーである。ヴェロンがフィールドの中央で、鋭い読みとフィジカルを活かしてボールを奪って攻撃に転じるパスを供給、前線のサラスが得意の左足で決める……ラツィオの黄金パターンといえるだろう。

セリエAレジェンド データリスト

選手名	チーム	ポジション	Of	Df	Te	Po	Sp	St	総合	スキル
ジネディーヌ・ジダン	JUV	MF	18	10	**20**	18	15	16	**97**	全能なる将軍
パトリック・クライフェルト	MIL	FW	19	8	17	19	15	15	**93**	最前線の司令塔
ティエリ・アンリ	JUV	FW	**20**	6	17	14	**20**	17	**94**	危険な疾走
パトリック・エムボマ	PAR	FW	17	7	13	18	16	14	**85**	黒豹のような跳躍力
ファウスティーノ・アスプリージャ	PAR	FW	18	5	16	14	**20**	15	**88**	オクトパス・ドリブル
ジャンフランコ・ゾラ	PAR	FW	18	6	18	10	16	15	**83**	精密な右足
ヒロシ・ナナミ	VEN	MF	13	10	17	9	11	13	**73**	七色のパス
セバスチャン・ヴェロン	LAZ	MF	15	11	19	18	14	17	**94**	時を止めるロングパス
アリエル・オルテガ	PAR	MF	16	5	18	8	17	15	**79**	ファンタスティック・ドリブル
アレン・ボクシッチ	LAZ	FW	19	6	16	17	18	15	**91**	一網打尽のドリブル突破
マルセロ・アモローソ	UDI	FW	19	5	17	12	18	14	**85**	スペース・メイキング
ファブリツィオ・ラヴァネッリ	JUV	FW	18	10	11	18	15	18	**90**	狡猾な銀狐
ヌアンコ・カヌ	INT	FW	18	6	18	16	13	13	**84**	独特の間合い
ダルコ・コヴァチェヴィッチ	JUV	FW	18	7	15	18	14	15	**87**	ダイビングヘッド
イヴァン・カヴィエデス	PER	FW	16	6	15	14	15	13	**79**	生粋の点取り屋
サンディ・オリセー	JUV	MF	11	14	13	15	16	18	**87**	ダイナミック・ダイナモ
ユーリ・ジョルカエフ	INT	MF	17	6	18	12	16	14	**83**	天性のフリーマン
ロベルト・アジャラ	MIL	DF	10	**20**	13	17	15	15	**90**	パワー・ブレイカー
マルセロ・デサイー	MIL	DF	11	19	13	**20**	15	17	**95**	ザ・ロック
エドウィン・ファン・デル・サール	JUV	GK	11	19	15	16	12	10	**83**	リベロ・キーパー

データリストの見方

●基本ポジション部分
GK …ゴールキーパー
DF …ディフェンダー
MF …ミッドフィルダー
FW …フォワード

●各種数値部分
OF……オフェンス
DF……ディフェンス
TE……テクニック
PO……パワー
SP……スピード
ST……スタミナ
総合……総合能力値
スキル……選手の特殊能力



ワールドクラブ チャンピオンフットボール
セリエA 2002-2003
■メーカー:ヒットメーカー/セガ
■ジャンル:スポーツゲーム
■操作方法:専用コンパネ+トレーディングカード
■発 売 日:2003年9月(稼働中)
■使用基板:NAOMI2

今月は「セリエAレジェンド」をさらに追加公開!! もちろん前回同様、相性の良い選手も併せて紹介しよう。そして今月の分析は、レアカード選手の「役割」の得手・不得手を徹底調査! これでキャプテンやプレイスキッカー選びに迷うこと無し! 今月号付録のポスターもぜひ部屋に貼ってほしい!!

Impression
インプレッション

このところ、中盤を厚くするのがトレンドのようです。トップに人数を割くよりも支配率を高めた方がチャンス自体は増えますし、オフサイド対策にもなるというコンセプトなのでしょうね。ところでプレイヤーの皆さんは全国大会に参加されたでしょうか? 次号では、決勝大会のリポートをお届けする予定ですので、楽しみにしていてください。

WCCFオリジナルサウンドトラック発売!!

荘厳なWCCFの音楽群が収録されたサウンドトラックCD「Musica e WCCF ～World Club Champion Football Seria A 2001-2003～」が発売された。



ヒットメーカーの通販サイト「HIPS」での限定販売なので、お求めはHIPSでどうぞ(詳細はP192を参照)。

WCCF事典 今月も“セリエAレジェンド”の画像とデータを大公開! 既に猛威を振るっている“シルバーフォックス”ラヴァネッリや、90年代終盤インテルの攻撃を堅実に支えたジョルカエフ、アルゼンチン代表の主力だったヴェロンにオルテガなどなど、ファン垂涎の顔ぶれがそろっている。幸運にも引けたなら、ぜひとも君のチームに加えて活躍させてほしい。

ファブリツィオ・ラヴァネッリ (JUV) FW



白髪混じりの短髪という独特の容姿から「銀狐」と呼ばれる左利きのFW。86年ペルージャでデビュー後、レッジーナなどを経て、92-96の間ユベントスで活躍。豊富な運動量で、ゴールだけでなく前線からの守備でもチームに貢献できる。現在はスコットランドのダンディー所属。

good combination!!

アントニオ・コンテ (JUV)



前線での運動量がラヴァネッリの特長なら、中盤での"汗かき役"はコンテの役回りだ。94-95シーズン、選手として脂の乗っていた彼らは、久しくスクデットから遠ざかっていたユーベに王者の輝きを取り戻させた。

アリエル・オルテガ (PAR) MF



抜群のテクニックと小さな体を活かしたドリブルで、相手DF陣を切り裂く。カルチョに順応できなかったが、その攻撃センスに疑いの余地は無い。アルゼンチンのリバープレートで活躍後、バレンシアへ移籍。98-99シーズンにサンプドリア、翌シーズンにはパルマへ移籍している。

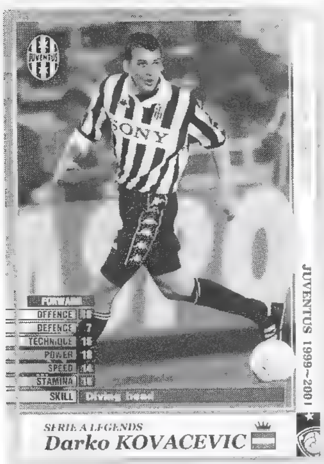
good combination!!

ディエゴ・シメオネ (LAZ)



アルゼンチン代表として、2002年W杯ではレギュラーとして出場した二人。オルテガは3トップの右ウイングでドリブルからチャンスメイク、シメオネは中盤の底の"つぶし役"として、攻撃的なチームを支えている。

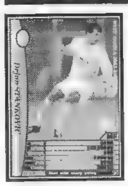
ダルコ・コヴァチェヴィッチ (JUV) FW



99-2000シーズンにユベントスへ加入した、セルビア・モンテネグロ代表FW。長身を活かしたヘディングは強力無比。大事な局面で起用され、2シーズンで11ゴールを挙げている。一時ラツィオへ加入したが、現在は古巣であったスペインのレアル・ソシエダで大活躍している。

good combination!!

デヤン・スタンコヴィッチ (LAZ)



同じセルビア・モンテネグロ出身。フィジカルに特長を持つコヴァチェヴィッチに対し、スタンコヴィッチは高いスキルとセンスを持つMFとして評価される正反対のタイプ。理想のホットラインを作ってくれるだろう。

ヌワンコ・カヌ (INT) FW



197cmの長身に似合わず、卓越した技術を見せるFW。アヤックスやナイジェリア代表での華々しい活躍の後、96-97シーズンにインテルへの移籍を果たす。そこで心臓弁膜症という難病が発覚するも、必死のリハビリで快復した。99-2000、イングランドのアーセナルへ移籍。

good combination!!

クラレンス・セードルフ (MIL)



ミランの中盤を支えるセードルフは、94-95シーズンまでオランダの名門・アヤックスに在籍。そこで3トップの一角に入っていたのがカヌだ。セードルフのパスセンスとカヌのテクニック、相手DFには厄介なコンビだろう。

ユーリ・ジョルカエフ (INT) FW



フランスのモナコなどを経て、96-97シーズンから3シーズンにわたりインテルを支えた。非常に高い技術を持つため、MFにトップ下、FWとさまざまな攻撃的ポジションを務めた。ジダンの陰に隠れているが、彼もフランスが世界に誇れる名手。現在はプレミアのボルトン所属。

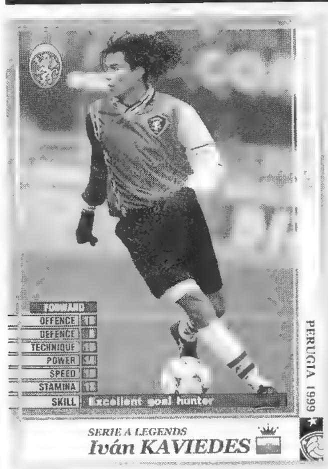
good combination!!

ロナウド (01-02・INT)



ジョルカエフ在籍時、インテルの戦術はまさに"ロナウド"だった。この"怪物"を1トップとして前線に置き、その周囲をフリーに動いてチャンスメイクするのがジョルカエフの役割。時には自ら美しいゴールを挙げた。

イヴァン・カヴィエデス (PER) FW



'98年、エクアドルのエメレックで37試合42ゴールという驚異的な結果を残し、98-99シーズンに中田英寿が所属するペルージャへ移籍。中田とのホットラインが期待されるも、14試合で4ゴールに終わった。今季はスペインのセルタで三度目のシーズンを迎えている。

good combination!!

ヒデトシ・ナカタ (PAR)



当時、ペルージャで攻撃の中心を担っていたのは中田。敵の急所を突くパスを出すヒデと、得点への嗅覚を持ち合わせるカヴィエデスとの相性は良好だ。エクアドル初のジョカトーレのポテンシャルを引き出してくれる。

今作でもずば抜けた決定力で、多くのプレイヤーが使用しているロナウド。ジョルカエフのように、ロナウドと相性の良い選手は重宝されている。しかもWCCFでのジョルカエフはFWにトップ下、MFにウインガーと、現実以上のユーティリティープレイヤーとして使われている。数値だけに捕らわれず、いろいろと試して機能するポジションを探してみよう。

カード番号	選手名	CP	FK	CK	PK
IS11	セードルフ	×	×	×	○
IS12	ナカタ	○	○	○	○
IS13	ナカムラ	×	○	○	○
IS14	C・ロペス	×	○	○	○
IS15	リヴァウド	×	○	○	○
IS16	アドリアーノ	×	○	○	○
LEGEND	ジダン	○	○	○	○
LEGEND	クライフェルト	×	×	×	×
LEGEND	アンリ	○	○	○	○
LEGEND	エムボマ	×	○	×	○
LEGEND	アスプリージャ	○	○	○	○
LEGEND	ゾラ	×	○	○	○
LEGEND	ナナミ	○	○	○	○
LEGEND	ヴェロン	×	○	○	○
LEGEND	オルテガ	○	○	○	×
LEGEND	ボクシッチ	○	○	○	○
LEGEND	アモローゾ	○	○	×	○
LEGEND	ラヴァネッリ	○	○	○	○
LEGEND	カヌ	×	×	×	○
LEGEND	コヴァチェヴィッチ	×	×	×	○
LEGEND	カヴィエデス	×	○	○	○
LEGEND	オリセー	×	×	×	×
LEGEND	ジョルカエフ	○	○	○	○
LEGEND	アジャラ	○	×	○	○
LEGEND	デサイー	○	×	○	○
LEGEND	ファン・デル・サール	○	×	○	×

カード番号	選手名	CP	FK	CK	PK
IT01	トルド	○	×	×	×
IT02	ブッフォン	○	×	×	×
IT03	F・カンナヴァロ	○	×	○	○
IT04	マルディーニ	○	×	×	○
IT05	ネスタ	○	×	○	×
IT06	パヌッチ	○	×	○	×
IT07	ドニ	○	○	○	○
IT08	C・ザネッティ	○	×	×	×
IT09	ディ・ビアッジョ	○	○	×	○
IT10	ザンブロッタ	○	○	○	×
IT11	トンマージ	○	×	×	×
IT12	トッティ	○	○	○	○
IT13	ヴィエリ	○	○	×	○
IT14	デル・ピエロ	○	○	○	○
IT15	F・インザーギ	×	○	○	○
IT16	モンテッラ	×	○	×	○
IS01	フレイ	○	×	×	×
IS02	I・コルドバ	○	×	×	×
IS03	J・サネッティ	○	×	○	○
IS04	モンテーロ	○	×	○	○
IS05	スタム	○	×	×	×
IS06	サムエル	○	×	×	×
IS07	カフー	○	○	○	○
IS08	グァルディオラ	○	×	○	○
IS09	ルイ・コスタ	○	○	○	○
IS10	ネドヴェド	○	○	○	○

【表中表記の略について】
CP＝キャプテン、FK＝フリーキック、CK＝コーナーキック、PK＝ペナルティキック。○＝得意、×＝不得意を表す。

ANALISI di Questo Mese

今月のWCCF分析

"Buon o non buon ad un ruolo"

「役割」の得手・不得手

今月は、プレイヤーが受け持つ選手を決定できるキャプテン・フリーキック・コーナーキック・ペナルティキック、この四つの役割について調査してみた。今回はレアカードに絞って見てみよう。

選手には役割ごとに得手・不得手が決まっている。攻撃的ポジションの選手は、おおむねプレイスキックが得意。なお、不得意な役割を任せると、新たに任せた選手と前任者、双方のモチベーションが1段階ずつ下がってしまう（前任者の得手・不得手を問わず）。


クライフェルトのように、すべての役割が不得意な選手も……。

第一回 「4-2-2-2」投票結果発表！



※選手表記について……上段がフル、下段がレギュラー部門での結果です。

先月募集した第一回4-2-2-2のベストイレブンが、読者の皆さんから寄せられた投票の結果、決定した。では、部門別に投票状況を解説していこう。

フルでは「このポジションはこの選手で決まり」という信頼の表れで、絶大な支持を得た選手が多かった。特にGKのブッフォンは全員が投票するという快挙。セーブ能力、飛び出しの速さ、PKセーブ率など、能力の高さが反映されている。ほかに左MFのネドヴェド、左の守備的MFダヴィッツ、CBのネスタ、右SBテュラムも同様である。逆に最激戦区は右の攻撃的MF。投票者によって全く違うといえる状況だ。チームの個性が最も出るポジションかもしれない。

レギュラーでは左右CBの双方で支持されているレグロッターリエ、それにダボ、S・コンセイソンが圧倒的支持を獲得。また2トップのFa・ミッコリ&ヤンカーのコンビが左右どちらでも得票数を集め、2トップは彼らで決まりという感じだ。ちなみにミッコリのポジションはやや下がり目、という意見が多かった。

投票要項

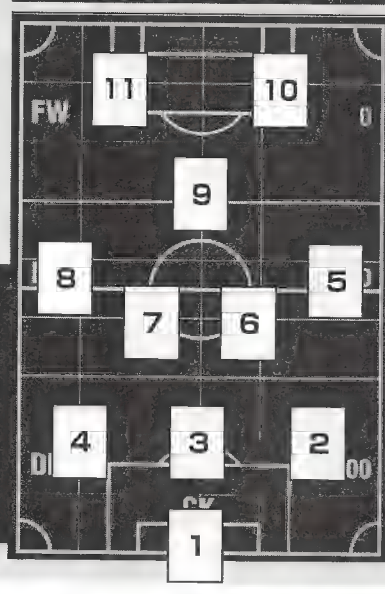
レギュラー（白）とフル（黒以上のレアリティー）の2部門で、「あなたが最も優れていると思う選手」をポジションごとに選出してほしい。もちろん愛情重視の選出もOK。投票者には抽選で、選手直筆のサインが入ったカードをプレゼント！（今月はファヴァッリ、パヌッチ、トンマージ!! サインカードの写真や応募方法など詳細はP72参照） 応募には必ず本誌巻末の綴じ込みハガキの自由欄を使っていただきたい。サインカードを希望の際は、欲しいカードの番号も忘れずに!!

プレイヤー参加型企画!!

il 11 giocatore migliori

WCCF 2002-2003 ベストイレブンを決めよう!!

第二回 3-4-1-2



WCCF事典 先月号のベストイレブンのページを見ながら、「何だ、この違和感は!?」と思った方もいらっしゃるかと思います。そうです、番号を左から振っていたためです。そんなわけで、フットボールの常識に倣って右から振りました。なお、投票の際は個条書きでも、3-5-2のフォーメーション図の形式でも、こちらが判別できる形であればOK。たくさんの投票をお待ちしております。



ファミ通&アルカディア連動企画

協力：株式会社セガアミューズメント関西支社
株式会社ヒットメーカー

WCCFトレーディングツアー

第13回 静岡&岡山編

ファミ通&アルカディア両編集部の『WCCF』好きな面々が、全国各地の『WCCF』設置店舗でイベント来場者とカードをトレードするというこの企画。今回は静岡&岡山での模様をお届け！

12月7日（日） in 岡山ジョイポリス

次の日は舞台を岡山ジョイポリスに移し、イベントを開催。中・四国でイベントを開催するときは必ず来てくれる常連さんや、親子で『WCCF』をプレイしている人たちなど、約70人のプレイヤーが会場へ詰め掛けた。

この日も前日と同様に、「オークション形式」、「スピード勝負」、「クイズでトレード！」といった方法でトレードを実施。ITデル・ピエロ、ISネドヴェド、LEデサイーなどの優良レアカードのほか、ロケテスト版BEマルディーニ、ロケテスト版BEシェフチェンコなども出品され、会場は大いに沸いていた。

最後のプレゼント抽選会では、恒例のサイン入り選手カードのほか、出来たてホヤホヤの『WCCF 2002-2003』オフィシャルカードバインダー、「WCCF CUP WINNER'S CUP」特製カードケース、そして世の中に100枚しか存在しない特製クラブチームカードなどが当選者に手渡されたぞ。



岡山ジョイポリス前の広場で行なわれたトレードイベント。寒い中イベントに最後まで付き合ってくれた皆さん、ありがとう！



和やかムードの中で行なわれた、個人トレード。基本的に甘いレートであるため、トレード隊の在庫にはLEナナミが大量に……（笑）。

12月6日（土） in セガチャーリーワン

12月のトレードイベント一発目は、中華風の店内装飾が印象的な、静岡県にあるセガチャーリーワン。会場には約60人のプレイヤーが詰め掛けた。

イベントでは、オークション形式のトレードのほか、モニターに映し出された番号のカードをいち早くそろえた人とトレードする「スピード勝負」や、前回のイベントで好評だった「クイズでトレード！（ある選手に関するクイズを出題し、その答えとなる選手のカードを最も早く提示した人とトレードする）」も実施。いずれも来場者側がとんでも無く有利なレートでトレードが成立するため、会場はヒートアップ！　その結果、LEラヴァネッリやロケテスト版BEネスタが白・黒カード数枚とトレードされた……（笑）。

イベント終了後には来場者全員と個人トレード。整理券の番号が若いほどレートが甘くなったため、早くから並んでいた人はホクホク顔で帰っていた。

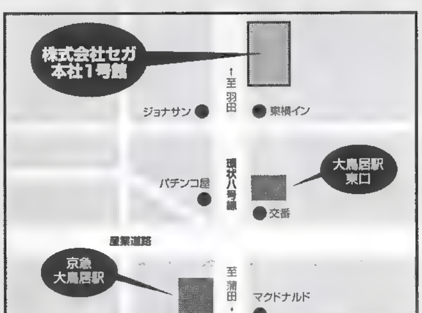


この日は「ファミ通WaveDVD」の取材も入った。取材班が会場でユベントスの選手カードをコンプリートできれば、イタリア旅行をゲット！　という企画らしいのだが……。



LEアンリ、LEジダン、ロケテスト版BEトッティなどもトレードに出され、会場は熱狂の渦に！

株式会社セガ 本社1号館　アクセス方法



株式会社セガ 本社1号館

■住　所：東京都大田区羽田1-2-12
■アクセス：京浜急行線 大鳥居駅より徒歩5分
※大鳥居駅へは、JR品川駅、横浜駅から京急線に乗り、京急蒲田駅から京急空港線「羽田空港」行きに乗り換えればOK。品川駅、横浜駅からの直通電車もあり（快速特急は停車しないことに注意）。

Japan Championship THE 2nd

WCCF CUP WINNER'S CUP

全国決勝大会

2003年11月～12月にかけて、全国各地で店舗予選、エリア大会が行なわれた第2回「WCCF CUP WINNER'S CUP」。その決勝大会が、いよいよ2004年1月11日（日）に株式会社セガ 本社1号館にて開催される。決勝大会には各地区の代表となった猛者たちに加え、前大会優勝者のクイーン・レオーネSS氏も参戦。総勢24名の強豪プレイヤーたちが、日本一の座をかけてぶつかり合う。大会終了後には恒例のトレードイベントも開催されるので、WCCFファンは迷わず会場へ足を運んで観戦するべし！

トレードイベントも同時開催だ！



開催場所：株式会社セガ 本社1号館
開催日時：2004年1月11日（日）
（※全国決勝大会はPM1：00～、トレードイベントはPM4：00～）
内　　容：オークション形式のトレーディング会
参 加 費：無料
参加資格：WCCF選手カードをお持ちの方
※当日に月刊アルカディア2月号、もしくは週刊ファミ通1月23日号のどちらかを持ってきてくれた人には、選手カードを1枚プレゼントするぞ（青いパッケージに入った状態。先着200名様まで）。

12月号サインカードプレゼント当選者発表！：厳選なる抽選を行なった結果、当選者は以下の3名の方に決まりました。おめでとうございます！　ルイジ・ディ・ビアッジョ……福岡県北九州市　重松 恭史郎さん　フランチェスコ・トルド……神奈川県綾瀬市　天羽 篤史さん　オカン……千葉県成田市　宮崎 勇太さん

あの覆面がリングに上がる！

一進一退の息が詰まるような攻防が繰り広げられる「PRIDE」のリングに、あの男がマスクを着けて参戦！ 果たしてマスクマンの実力はいかに？

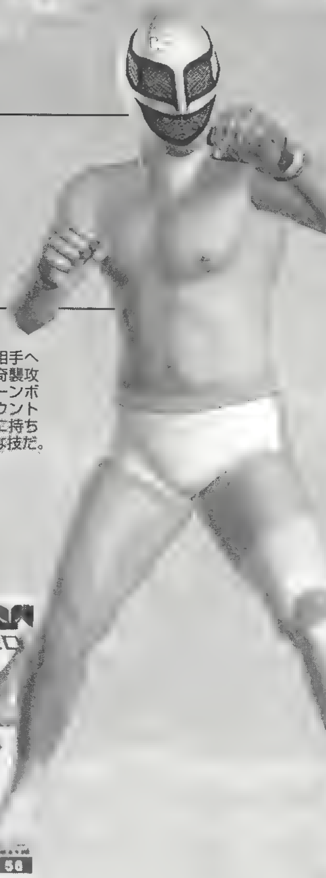
PRIDE GP GRAND PRIX 2003

タイムリリースにより、新たなる戦士が『PRIDE』のリングに上がることになる！ その名はサクマシン。真剣勝負の『PRIDE』にマスクを着けて闘う異様なファイター……なのだが、実は中身は桜庭和志。桜庭選手は入場時にマスクをかぶって登場し、それをサクマシンと呼んでいるのだ（由来はスーパーストロングマシンからきている）。

ゲーム内での基本性能は、桜庭和志とほぼ同じ。桜庭選手でプレイしている人ならば、問題無く使いこなせるだろう。サクマシン特有の技としては、ハリケーンボルトとジャーマンスープレックスがある。新たな技を使いこなせ！

[illegible]のマスクマン

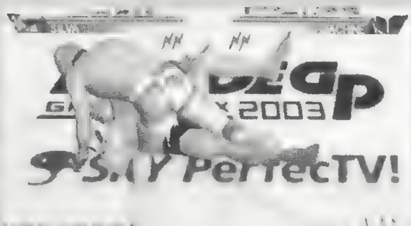
サクマシン



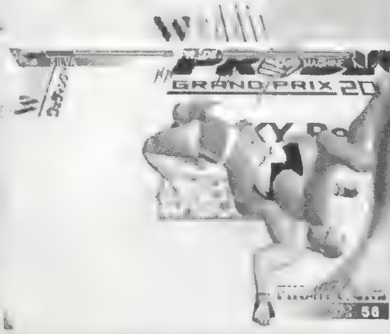
所属：髙田道場
出身地：秋田県秋田郡
身長：180cm
体重：88kg
生年月日：1969年7月14日

技名	コマンド	備考
スタンド		
ジャブ→ストレート→フロントステップ	LP・RP・前N	
フロントステップ		
FSフック	LP	※1
アイーンチョップ→幸せチョップ	RP・LP+RP・LP+RP	※2
大内刈り	LP+LK	※3
スタンド&ダウン（スタンド側）		
左キック当て身（炎のコマ）	LP+RK	※4
スタンド&ダウン〜フロントステップ		
ハリケーンボルト	LP+LK	※5
ガードポジション（上側）		
恥ずかし固め殴り	LP+LK	
バックマウントポジション		
ジャーマンスープレックス	RP+RK	※6

※1：スタミナ25%以上の時、技後フロントステップ入力可能
※2：スタミナ50%以上専用連携、ガードブレイク技、カウンターヒット時スタンド&ダウン(スタンド側)へ(ロープ追い込み時不可)、発生中は打撃を自動的にガード
※3：ガードポジション(上側)へ
※4：当て身成功後バックマウントポジションへ
※5：打撃投げ、マウントポジションへ
※6：スタンド&ダウン(スタンド側)へ



ダウン中の相手へ飛びかかる奇襲攻撃、ハリケーンボルト！ マウントポジションに持ち込める強力な技だ。



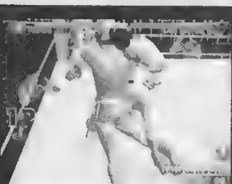
バックマウントを取れたら、ジャーマンスープレックス一閃！ K.O.技ではないが、美しいブリッジを見てほしい！

桜庭&サクマシンで勝つ！

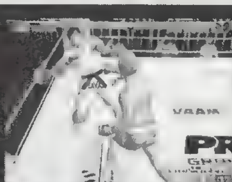
実在の桜庭選手と同様に、桜庭和志&サクマシンは、非常に技が豊富。特にフロントステップ（以下FS）を絡めた連係が多く、これらを使いこなせれば強力な攻めが展開できるはずだ。

FSに移行するための基本的な技は、LP・RP・前N（レバー入力）。FSからのオススメはアイーンチョップ→幸せチョップ（RP・LP+RP・LP+RP）だ。相手のガードをはじき飛ばすことができ、そこへLP・RP・前Nを当てることができる。当て身されることもなく、打撃がきても自動的にガードするので、リスクも少ないぞ。相手のガードが堅いようならば、大内刈り（FS LP+LK）でガードポジションに持ち込むのもいいだろう。

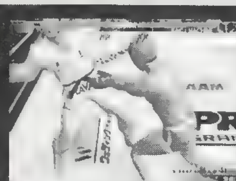
スタンド&ダウンの状況になったら、積極的に炎のコマ（LK+RK）を狙ってほしい。サクマシンならばジャーマンへ持ち込むことができるぞ。



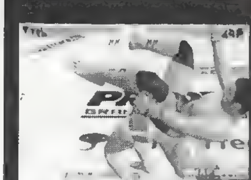
ガードが堅いようならば、大内刈りでガードポジションに持ち込んでしまおう。投げ抜けはRP+RKと難しいので、ほぼ決まるはずだ。



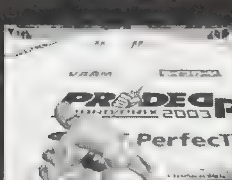
幸せチョップでガードを崩したところに、LP・RP・前Nでダメージを与えつつ、FSに持ち込もう。再びアイーンか、それとも……



アイーン→幸せチョップは相手のガードを崩す効果がある。当て身、投げ、打撃での反撃も効果がないので、攻撃の中心となる技だ。



サクマシンでバックマウントポジションを取れたら、ジャーマンスープレックス！ プロレスラーならではの大技を見せてくれ！



炎のコマが決まると、バックマウントポジションを取ることができる。簡単に取れるポジションでは無いので、チャンスを見逃すな。



幸せチョップのカウンターヒット時に、スタンド&ダウンの状態になることがある。この状態では積極的に炎のコマを狙っていこう。

魔術向上キャンペーン!

2003年12月24日〜2004年1月30日まで

Ex05 クワガス



ピロー袋(カードの空き袋)10枚で、Exカードが手に入るキャンペーン開始! 上記に加えて、自分の住所・氏名・郵便番号を明記した返信用封筒(80円切手を貼る)を同封して下記まで封書で申し込もう!! より詳しい情報は、下の「アヴァロンの鍵」オフィシャルサイトか、お店のチラシでチェック!

●**応募先**:〒151-0051
東京都渋谷区千駄ヶ谷5-29-11　ナカニシビル7F
アヴァロンの鍵「魔術向上キャンペーン」事務局
●**キャンペーン情報**:http://www.a-key.jp/

魔導競技会バージョン稼働開始!

アヴァロンの鍵™
THE KEY OF AVALON

アヴァロンの鍵・魔導競技会
■**メーカー**:ヒットメーカー/セガ
■**ジャンル**:ボードゲーム
■**操作方法**:タッチパネル+トレーディングカード
■**発売日**:稼働中
■**使用基板**:TRIFORCE

大会モードを搭載した『アヴァロンの鍵・魔導競技会』がいよいよ稼働! その独特な戦略や駆け引きのセオリーから、来年に控えたエクスパンションの最新情報までを完全網羅。Exカードが手に入るキャンペーンも要チェックだ!!



2004年の発売に向けて調整開始!!



先月号でお伝えした、ファン待望のエクスパンションとなる『アヴァロンの鍵 ver1.20 "召喚・宴"』のロケテストがスタート! 取材の当日はあいにくの雨模様だったが……、開店前から並んでいた熱心なアヴァリストたちを見付け、本誌アヴァロンチームも行列に参戦!! 何とか無事に整理券をゲットし、一足早くエクスパンションを体験できた。

さて、気になるゲーム内容の方はというと、新たなカードに新規ルール、ゲーム中のグラフィック変更など、多岐にわたった新要素や変更が加えられる模様。ちなみにロケテストの実施期間は、数週間を予定(実施日程の最新情報は公式HPを参照)しているとのこと。この年末年始を利用して首都圏まで足を伸ばし、実際に体験してみてはいかがだろうか?



FIRST IMPRESSION
ファーストインプレッション

C・LAN(ライター)

モンスターは先制持ち、【心眼】持ちが増加。即死無効、反射無効、回避無効などを付ける支援も。「オーバーキル値×2%で反射」などの確率系色支援も多く、最初はかなり混乱しそう。旧カードは【かすめ取り】が相手支援無しで自動消滅、【ディープシーカー】の探索時間がやや延びた模様。

伊勢猫(ライター)

ロケテ版スターターのカードだけを見ても、新たな系統の特殊能力や効果が目白押し! 中でも属性や種族を活かした特性が印象的で、プレイヤーのこだわりを活かしたデッキタイプが数多く生まれそうな予感。現行カードとの組み合わせを考えるだけで……、今夜も眠れません。

悪代官霜電(小誌デスク)

新カードといえば15歳やクララ、鈴などに話題はいきがちだが、より本作に深みを与えてくれるのは、魔法・戦闘カードだと思っている。今回も想像力をかき立てられ、非常に面白い。カード排出率なども試行錯誤されているようなので、気持ちよく遊べる程度に調整されることを期待したい。

イタキョー(編集)

既存のモンスターも戦闘時の演出(動きが微妙に変化、音や声が追加)が変わったりと、エクスパンションカード以外にも結構新鮮な印象を受けたりしました。個人的には、大好きな「魚っぺぇモンステル」が増えているっぽいのがナイス! 気合い入れてお魚デッキ組んだるでぇ〜!!

Avalon Dic.
ロケテストこぼれ話:ロケテスト版スターターでは、追加となる新規カード(コモン&アンコモン)が封入された属性ごとの4タイプを確認。ロケテストということで排出カードのレア比率も非常に高く、筆者は4回プレイでSR:1/VR:1/R:0/AC:1/C:1の比率。製品版で使用不能のロケテスト専用カードとはいえ、いい記念になるカードを運よく引くことができた。

通常バージョンとの違いを理解しよう！

魔導競技会バージョンの基本セオリー

～ Basic Theory of Competition Version ～

Text：C・LAN



今度の新バージョン『魔導競技会』は、参加者全員が同時にスタートし、公正なルールの下で競技性の高いプレイが楽しめるんだ。レギュレーションもたくさんあるし、魔導レベルも関係無いから、気軽に参加してみてくれよな。

『魔導競技会』ゲーム仕様

■基本ルール

- プレイ料金は500円／最長20分。排出カードは2枚
- 初期ライフ5でスタート。ライフが0になった場合、5に復活して規定の位置からスタート
- スタート位置は◇チェイサーターン：「ホルダー（鍵）から5マス」の位置
  ◇ホルダーターン：「目標ほこらから5マス」の位置
- 賢者の城に到達したプレイヤーが出たらゲーム終了。時間切れの際は、以下の①～④までの要素の勝敗ポイントの合計値で勝者を決定
- 証（あかし）増減の発生は無し

■勝敗決定ポイント計算方法

- ①ほこらポイント、②ホルダーポイント、③戦績ポイント、④ダメージポイントの合計で勝敗を決定

◇ほこらポイント＝400×ほこら到達数－（50×復活回数）　※マイナス分は0としてカウント
◇ホルダーポイント＝300×（ホルダーターン数÷総プレイターン数）
◇戦績ポイント＝（8×勝利数）＋（4×引き分け数）＋（2×敗北数）
◇ダメージポイント＝余剰ダメージ×0.1　※少数点以下は切り捨て

■レギュレーション

- レアリティ制限　◇FREE：全てのカードを使用可能　◇R-1～10：レア以上のカードの使用可能枚数を1～10枚の間で設定可能　◇C/UC：コモン、アンコモンのみ使用可能
- マップセレクト　◇RANDOM：ランダムで決定　◇ESPATXHINA：エスパトシナ　◇NORTHALIARD：ノザリアード　◇SOUTHERNROCK：サザンロック
- CPUの学年　◇RANDOM：ランダムで決定　◇候補生～魔導士：CPUの学年を「候補生～魔導士」の間で設定可能

独自のルールが与える影響

四人のプレイヤーが同時にスタートして入城を目指す『アヴァロンの鍵・魔導競技会（以下『魔導競技会』）』には独特のルールが多数採用されている。そのため、通常モードと異なるセオリーが求められる。

代表的な違いとしては、ライフがゼロになった場合即座に復活し、ホルダー（鍵）から5マスの位置に現れることと、その際に配置モンスターがすべて消えることが挙げられる。1ターンに何体配置しようとも、オーバーキルや連続戦闘でライフが無くなるとすべてがパーになってしまう。また、証争奪戦はもちろん、証自体の増減機会が無いことや、必ず魔導レベル1になる（使用カードの熟練度は増加する）などの違いもある。デザイン面では、カードに移動色アイコンが表示されるようになったことが大きい。『ver1.20"召還・宴"』でも採用予定なので、プレイ当初に移動色で迷うことが少なくなるはず。新要素としては専用アクセサリを導入。入城するとポイントが増加し、キャラの周囲を回転するひし形のオブジェがもらえる。銅→銀……と色が変わっていくが、1位を取れないとポイントを失うため、降格も早い。

以下に『魔導競技会』ならではのセオリーをピックアップしてみよう。

復帰直後の状態

ライフゼロから復帰直後は、デッキの状態（手札、捨て札含む）を除いてホルダーターンに乱入直後と同じ。つまり、【タワー】や【破壊の業火】の対象にはならない。これらのカードの有効度は若干落ちそうだ。【メイジパラサイト】や【インフニティー】などの効果もすべて消える。

【タワー】



【破壊の業火】





復活時は自ターンまで無敵。ホルダーが【タワー】を使っても対象が一人以下という状況も多い。

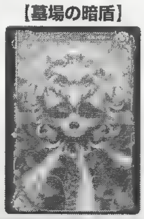
配置数のリセット

本文中でも述べたが、ライフがゼロになると配置モンスターがすべて消失する。せっかく育てた【カリバーホーン】や【墓場の暗盾】が紙くずと化してしまう恐れがあるので要注意。あまり配置に固執し過ぎるのは考えもの。【キングオクトパ】は即効性があるので重宝するかもしれない。

【カリバーホーン】



【墓場の暗盾】

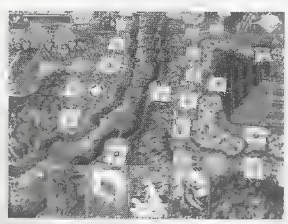




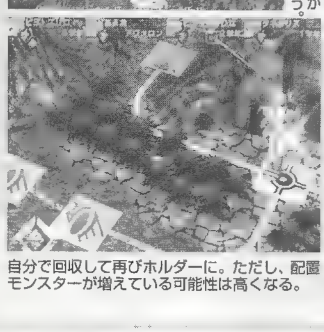
レア制限があれば【アンチュ】や【チャロ】は増えそうだが、時間をかける配置デッキは不向き。

鍵を転がす

ライフがゼロになると、鍵かほこらから5マス離れたランダム位置に再登場する。もし自分がホルダーで、かつほこらへ行けそうにない場合は、鍵を持ち逃げして、他プレイヤー全員から6マス以上離れた位置で行動終了するのが賢い。こうすれば、放置された鍵をほぼ自分が回収できる。



ほこらに行けず、かつライフが2以下なら思いっきり離れよう。

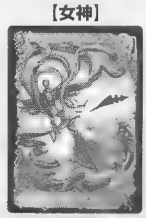


自分で回収して再びホルダーに。ただし、配置モンスターが増えている可能性は高くなる。

スタート直後の戦略

いずれかのほこらにディアドラが登場し、鍵を置いてスタート。プレイヤーは必ず5マス離れた位置に出現する。ここで1位になればその後が非常に有利になる。そのためには、カード2枚で到達することが最低条件。【女神】や【鬼ブル】は、通常よりも多めに入れることをおすすめしたい。

【女神】



【鬼ブル】





【ゴースト】なら1枚捨てれば5マス移動可能だが時間効率は悪い。無属性、無条件移動を多めに。

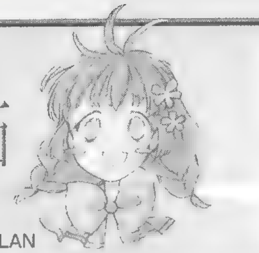
Avalon Dic. あまりオススメしないが、『魔導競技会』では、残り時間が少なくなってきたらリードしているプレイヤーが行動終了をわざと遅らせ、時間ギリギリまで粘れば逃げ切られる場合がある。店舗などで大会を開く際には、この辺りに注意が必要そうだ　なお、ダグダ理事長以外のCPUは『魔導競技会』でも現在ロケテスト中の『ver1.20"召還・宴"』専用のカードを数種類使用してくる。

使い道は多いほどいい！

戦闘支援カードの汎用性評価

～ Estimation of Battle Support Card ～

Text：C・LAN



最近いろんな戦闘支援カードを使っているけど、どれもしっくりこないのよね～。ピヨズリは【かすめ取り】一択でお話にならないからケンちゃんに聞いたら「"はんようせい" が高いものを選ぶといいよ！」だって……。半妖精？　何？

■戦闘支援カードの汎用性評価（ノーマルモード）

カード名	侵略	防御	特殊	総合
【墓場の暗盾】	2	5	△	7
【破壊の報復】	1	1	◎	2
【威圧のオーラ】	3	1		4
【フィールドアーマ】	2	5	△	7
【カードブレイク】	1	0	○	1
【メルトダウン】	3	1	△	4
【攻撃強化】	2	1		3
【突進】	3	2		5
【悪魔の天秤】	2	2		4
【光の盾】	2	3		5
【死の鷲掴み】	3	1		4
【悪夢の戦い】	4	1		5
【消滅】	1	1		2
【増殖】	1	0	◎	1
【心眼】	3	2		5
【特性侵蝕】	2	1		3
【かすめ取り】	5	3		8
【弱体化の霧】	2	4		6
【目くらまし】	3	4		7
【封じ込め】	2	4		6

※上表の評価は編集部の独自のものです

評価の基準

侵略、防御戦闘時の有効度を各5段階で評価。その合計値で総合評価とした。色支援が頻繁に使われることをある程度想定し、先制を付けられた場合も考慮に入れてある。

侵略有効度

侵略戦闘において勝利できる期待値評価。単純に攻撃力が上昇するからといって、必ずしも強力なカードとはいえない。

防御有効度

防御戦闘で防衛に成功する期待値評価。基本は本体を狙われた場合。配置モンスターなら【消滅】などの評価は上がる。

特殊性

組み合わせることで有効度が変動する特殊性（3段階）。高いほどいいわけではないが、数値が低くても弱いとは限らない。

「強さ」とは似て非なる総合評価



【フェレット】



【ブラッキス】

戦闘をサポートする17種類の戦闘支援カードは、さまざまな効果を持っている。侵略戦闘に強いカード、防御戦闘に強いカード、またはコンボに必須なカードなど……、いずれも使い方を工夫すれば高い効力を発揮する。そんな中、普遍的に有効な戦闘支援カードも存在する。

その一つは移動や配置が可能な戦闘支援モンスターだが、純粋な戦闘支援カードの中にも状況をあまり選ばず、攻防ともに役立つカードもある。これがすなわち "汎用性" だ。今回は無色の戦闘支援カードすべてを、この観点から評価してみた。あらゆる条件下において、使える局面がどれだけあるか？　これを考えてカードを厳選しよう。



色支援は汎用性の面では無属性支援を圧倒するが、効果自体はおとなしい。【フェレット】に代表される先制支援は専売特許（に近い）。

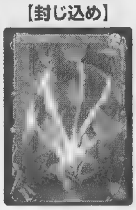


現行最強といえるのが【かすめ取り】。一部【消滅】などの対策カードは存在するが、侵略戦闘ではほぼ勝ちが決まった戦いを挑める。

TYPE III　攻守に使えるが対戦相手を選ぶタイプ

状況が合致すれば攻守ともに使えるが、侵略（防衛）が成功するかは相手次第なタイプ。【封じ込め】や【目くらまし】などが該当。ムダカードになりやすいが、総合的な汎用性は高め。

【封じ込め】





どちらかといえば防御的なカードに多い。相手が戦闘力に特化しているほど、高い効果を発揮できる傾向にある。ただし、全く効果が無い場合もあり、対策カードとしての意味合いも強い。

TYPE II　組み合わせることが前提になるタイプ

普段はほとんど役に立たなくても、コンボに使えば劇的な効果を発揮することも。特殊性が高いカードがこれに該当する。逆をいえば、組み合わせなければ意味をなさないともいえる。

【破壊の報復】





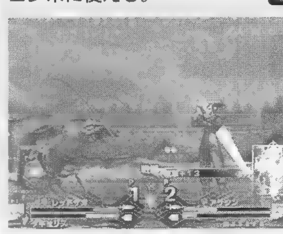
【破壊の業火】＋【破壊の報復】は代表例。天然業火デッキ対策としての投入も一応アリ。【ケルピー】や【スカルマン】、【タワー】でじわじわ高めるだけでも、そこそこの効力はある。

TYPE I　モンスターを厳選すれば汎用性が上がるタイプ

攻撃アップ系は先制に弱いというデメリットがあるが、【アサシン】と組み合わせればこれを補える。同様に【レイコーン】も【悪夢の戦い】や【弱体化の霧】などとコンボに使える。

【威圧のオーラ】





モンスターの特殊能力を活用すれば、汎用性の低いカードも大幅に効果がアップする。【アサシン】や【レイコーン】をアタッカーにしてデザインしてみるのも面白いかもしれない。

Avalon Dic.

評価表備考：上記の評価は通常版のものだが、魔導競技会1ならば変わる部分もある。具体的にはオーバーキルに関連した能力。通常版よりライフ面の心配が薄いため、例えば【光の盾】や【消滅】などは数値が下降すると思われる。なお、評価は1～5が原則だが、【カードブレイク】と【増殖】は防御に使っても勝利の可能性が生まれないため、あえて0にした。

『アヴァロンの鍵』応援おもしろ企画ページ

魔導ジャーナル

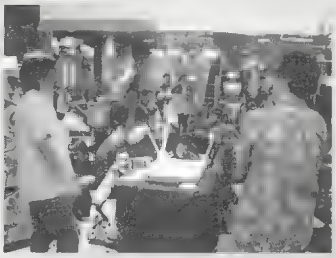
新バージョンの登場に加えて、エキスパンションのロケテストも順調にスタート！「アヴァロンの鍵」がある限り、当ページの応援は続くのです。

第三回 「アヴァロンの鍵」トレーディングツアー
魔導の世界へようこそ!!
福岡＆広島編

盛況のうちに幕を閉じた「カードゲームフェスタ2003」に続き、予告通り福岡＆広島へのトレーディングツアーを敢行!!

『アヴァロンの鍵』を開発したヒットメーカーと本誌アルカディアのメンバーたちが全国の店舗を巡って、ファンの皆さんとの交流を深めていくイベント『魔導の世界へようこそ』も数えて5回目。

年内最後のイベントとなる今回は、南は九州・福岡と広島に行って参りました！　新企画が目白押しなイベント内容も、ネタ重視のトレード会やイラスト対決に加えて、新たにクイズコーナーなども設立。本作にちなんだ難問珍問が飛び出す内容には、来場したファンも頭を悩ませていた。


続々と飛び出すクイズ形式の出題問題。カードゲットを目指して競え!!

新企画も大盛況!!


ディレクター金澤氏も舌を巻く、アルカディア作成のクイズに挑戦した来場者たち。トレードイベント終了後は恒例のデッキ診断に加えて、田口氏によるサイン会に長蛇の列ができた。

前日に陸路で広島入りを果たしたツアーメンバーを待っていたのは……、関東圏からも駆けつけてくれた熱心なアヴァリストたち。好評のイラスト対決では、前日の雪辱に燃える田口氏がこん身の力作イラストを連発！　イベント後は、全国のファンがうらやむサイン会まで催された。また、今回のイベントから実施されたクイズ大会も大盛況!!　計算問題やカード当て問題など、知識の限界に挑戦した多くの問題が出題された。



年内最後のトレード大会！
12月7日　広島GIGO

福岡の地を電撃強襲!!
12月6日　天神GIGO



羽田から空路で福岡入りをした当日は、12月とは思えない陽気の中で多くのファンが駆け付けてくれてのイベント開催。恒例、ロケカード大放出のカードトレード大会では、同種カード過去最高の【レックスセーバー】352枚を集めた猛者が出現！　また、イベントメンバーとして同行したメインデザイナー田口氏を交えた「うろ覚えイラスト対決」では、氏を脅かすほどの腕前を披露した女性プレイヤーなども現れ、大いに盛り上がった。

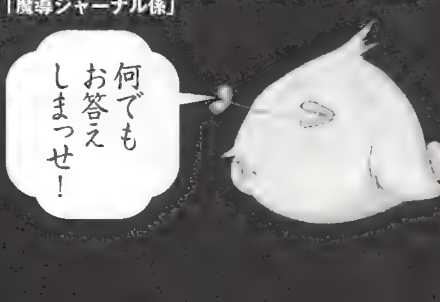

集めも集めた【レックスセーバー】で築いたカードの山！　「今後はこれを超えない同種カードネタは認められませんよね（笑）」とは、イベント司会役を務める広報西村氏のお言葉でした。

総数なんと352枚!!

またまたお便り募集中！

エクスパンションの登場を控え、これからもうひと盛り上がりの予感!?　現行バージョンの疑問は、今のうちに解決しておこう！　アヴァロン隊の元締め・ピヨズリがお答えしちゃうぞ!!　あて先は下記まで。

〒154-8528
東京都世田谷区若林 1-18-10
株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部
「魔導ジャーナル係」



ピヨズリの アヴァロンQ&Aコーナー

Q1　10マス歩いて【キングオクトバ】を配置して、対象プレイヤーから強制配置された【アライクバ】は、耐久値アップするのでしょうか？

A1　ワテもよ～さん、つこうた【キングオクトバ】の疑問やな。こいつの特殊能力で周囲マスに強制配置されたんは、原則として「配置がトリガーとなる特殊能力は発動しない」んやけど……、一部のパラメータ操作能力を持ったモンスターやったら、何と例外的に効果を発揮されまっせ！　そんで効果発動の対象となるんが左に挙げたモンスターやな。どや？　あんさんの疑問やった【アライクバ】も対象カードに入っとるんちゃいまっか？　まあ、ぎょ～さんおるっちゅう訳やないから、対象カード覚えてしまうんが手やな。あ～せや、当たり前のことなんやけど「属性マス指定の戦闘能力」も発動の対象になるよって、戦闘前のチェックもしっかり忘れんといてな！


狙ってやるんは無茶やけど、配置育成のデッキに入れるんはおもろいな。

例外的な配置後発動能力


【リッチー】


【ウッデン】

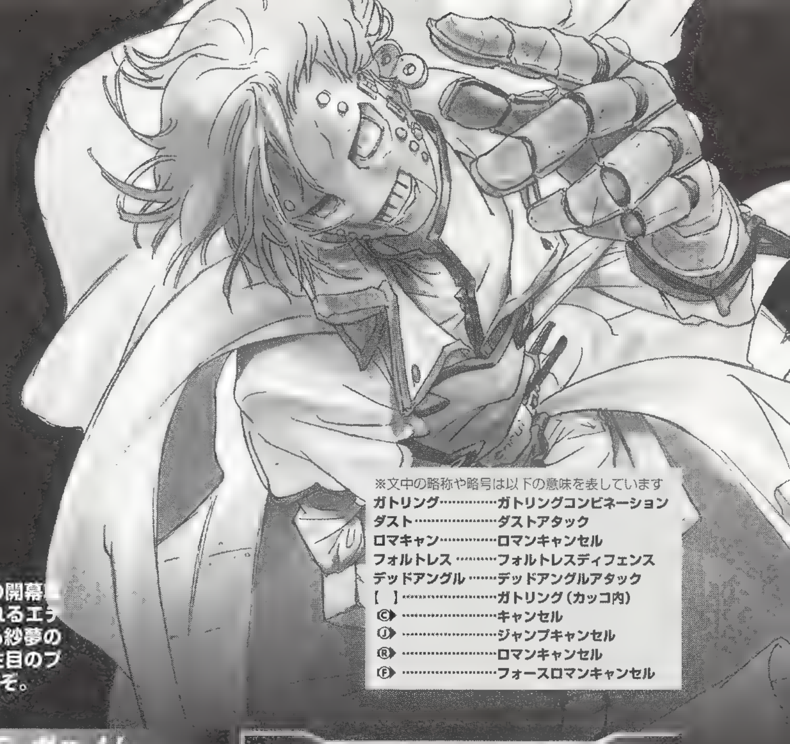

【アライクバ】



※各種設定はお店によって異なる場合があります。

進化はまだ止まらない！

GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL #RELOAD



※文中の略称や略号は以下の意味を表しています

ガトリング…………ガトリングコンビネーション
ダスト…………ダストアタック
ロマキャン…………ロマンキャンセル
フォルトレス…………フォルトレスディフェンス
デッドアングル…………デッドアングルアタック
[ ]…………ガトリング（カッコ内）
Ⓒ…………キャンセル
Ⓙ…………ジャンプキャンセル
Ⓡ…………ロマンキャンセル
Ⓕ…………フォースロマンキャンセル

ギルティギア イグゼクス #RELOAD（シャープリロード）
ザ ミッドナイトカーニバル
■メーカー：アークシステムワークス／サミー
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発 売 日：2003年3月26日（稼働中）
■使用基板：NAOMI（GD-ROM）

今月の処方箋はお休みで、連載の開幕攻防大研究と、最強キャラと目されるエディ、本作で上位キャラと見られる紗夢の対戦攻略をお届け。さらに最近注目のプレイヤーにスポットを当ててみたぞ。

連載第6回
開幕攻防大研究

闘いとは常に進化するもの。相手との読み合いに勝利し、スタートダッシュを決めよう！

今月はザッパVS.ヴェノム、メイVS.ミリア、チップVS.ブリジット、梅喧VS.紗夢をピックアップ。この4通りの組み合わせの開幕攻防を研究した。

開幕攻防は、いかに相手にその選択肢を植え付けるかが重要。例えば1、2ラウンド目をバックステップにし、「こいつはバックステップしかしない」と思わせておいて、3ラウンド目は攻撃を出すなども有効。1試合というスパンで闘い、長期的な面で読み合いを仕掛けるといいだろう。

メイ VS. ミリア

ミリア側の選択肢 ＼ メイ側の選択肢	しゃがみS	足払い	イルカさん・横
遠距離立ちS	ミリア CH	メイ CH	相
しゃがみS	相	ミリア CH	メイ CH
しゃがみHS	メイ CH	空	ミリア CH
[illegible]	ミリア	メイ NH	空

メイは足払いが当たれば起き攻めにいけるのが強み。これにイルカさん・横を交ぜていこう。ミリアはメイの足払いに勝てるしゃがみSを軸にして、リターンの取れるたまにしゃがみHSを使おう。



ミリアはメイのリーチの短さを突いて、攻撃の空振りを見てから反撃してもいい。



メイは足払いが有効。ダウンを奪えるので、これを意識させられれば優位に立てる。

ザッパ VS. ヴェノム

ヴェノム側の選択肢 ＼ ザッパ側の選択肢	立ちK	→+HS	ムカデ	ダッシュ
→+P	ヴェノム CH	ザッパ NH	ザッパ NH	ザッパ
しゃがみS	ザッパ NH	ヴェノム CH	ザッパ NH	ヴェノム NH
立ちHS	ヴェノム CH	ザッパ NH	ヴェノム NH	ザッパ
HSスティンガーエイム	ヴェノム NH	ヴェノム CH	ヴェノム NH	ヴェノム NH
Sカーカスライド	空	ザッパ CH	ヴェノム NH	空

ザッパは立ちKがしゃがみSに勝ち、空振りしてもスキの少ないリスクの低い行動。これにダッシュやこんにちは三匹のムカデを交ぜよう。ヴェノムはしゃがみSが立ちKに負けるので、立ちHSも使おう。



ヴェノム安定のしゃがみSに打ち勝つザッパの立ちKだが立ちHSには負ける。



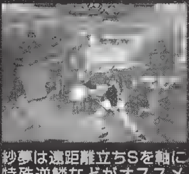
立ちHSはダッシュでくぐることが可能。反撃が安いのでやる価値は十分に高い。

紗夢 VS. 梅喧

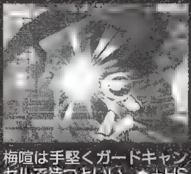
梅喧側はダメージを取りたいならしゃがみHSや畳替しだが、高いリスクがつきまとう。しゃがみKが遠距離立ちSに勝てる上リスクも低いがリターンは全く期待できない。各種ガードキャンセル技のコマンドを仕込んで待つのが無難だろう。

紗夢は遠距離立ちSが安定行動。相手が手を出さなければ届かないので、ガードキャンセルを狙われても問題無い。また特殊逆鱗は最速に近いタイミング以外ならば畳替しにも勝てる。→+HSと合わせてリターンの取れる選択肢になるぞ。

紗夢側の選択肢 ＼ 梅喧側の選択肢	しゃがみHS	→+HS	畳替し
遠距離立ちS	紗夢 CH	梅喧 CH	紗夢 CH
→+P	紗夢 CH	梅喧 CH	梅喧 CH
→+HS	紗夢 CH	紗夢 CH	紗夢 CH
[illegible]	梅喧 CH	紗夢 CH	梅喧 CH



紗夢は遠距離立ちSを軸に特殊逆鱗などがオススメ。奇襲で強気の接近もアリだ。



梅喧は手堅くガードキャンセルで待つといい。→+HSに妖刺陣を合わせよう。

チップ VS. ブリジット

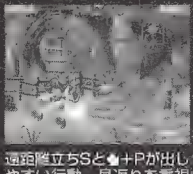
ブリジットは遠距離立ちSや↗+Pが先手を取りやすい。特に↗+Pはカウンター時の見返りが大きいのでメインに使っていこう。ただし、γブレードには負けてしまい、そこから大ダメージを受けてしまう。また、→+Pを出す相手にはしゃがみSを交ぜよう。

対するチップは立ちHSをメインで使っていこう。スキが少なく、カウンター時はαブレード→αプラスが連続技になるので大ダメージを与えられる。またしゃがみHSを出すのもオススメ。遠距離立ちSに相打ちを取れ、その後連続技を狙えるぞ。

ブリジット側の選択肢 ＼ チップ側の選択肢	立ちHS	足払い	[illegible]	[illegible]
遠距離立ちS	相	ブリジット CH	チップ CH	ブリジット CH
[illegible]	チップ CH	チップ CH	ブリジット CH	ブリジット CH
足払い	チップ CH	チップ CH	ブリジット CH	チップ CH
↗+P	相殺	ブリジット CH	相殺	チップ CH



チップは立ちHSのカウンター確認からαブレードの連続技を決めたいところだ。



遠距離立ちSと↗+Pが出しやすい行動。見返りを重視して↗+Pが多めでいい。

#Reload 事典

開幕の攻防補足：技の優劣表は、ラウンド開始の合図とともにお互いが最速で攻撃を出し合った場合のもの。片方が遅れて技を出したりすると、優劣表では勝っていても負ける場合があるので注意してほしい。略語はNH＝ノーマルヒット、CH＝カウンター、相＝相打ち、空＝空振り、相殺は略さず表記している。



対戦攻略

エディ

画面端での効果的なガード崩し方法を解説。リターンが大きいのでチャンスがあればどんどん狙おう!

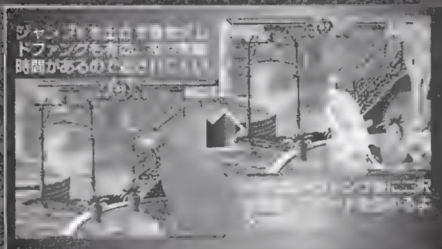
Text：ケンちゃん

対空攻撃から中、下段の二択

画面端で分身との連係中に[illegible]ジャンプ[illegible]ルの[illegible]ジャンプ攻撃をガードさせた後は、対空攻撃から[illegible]二択を迫るチャンス。対空攻撃をガードさせると[illegible]、[illegible]ジャンプしてしまうので[illegible]のガードに[illegible]ら、飛行ジャンプKの中段と[illegible]で択一攻撃を仕掛けていこう。中段の選択肢は飛行ジャンプ[illegible]でも代用できるが、分身のジャンプ[illegible]直前ガードされると[illegible]込まれてしまう。同様にジャンプKを直前ガードされると、その後の足払いに無敵技を割り込まれてしまう。分身攻撃を[illegible]こうした無敵技を持つキャラ(ソル、チップ、ロボカイなど)には、割り込まれてもガードできるように着地後にしゃがみガード方向に入れながらしゃがみKを出そう。しゃがみKがヒットしたら[illegible]には[illegible]攻撃→ダッシュ[illegible]、対空攻撃とつなげたい。ガードバランスをためた後に、この連係を成功させれば大ダメージを与えられるので[illegible]に狙っていこう。



ジャンプKを[illegible]ガードさせる。この[illegible]飛行ジャンプK[illegible]



ジャンプKを[illegible]ドファングを[illegible]時間があるので[illegible]

二択成功後の連続技

上記のガード崩し連係を成功させた後の連続技(左カコミ参照)を解説していこう。

Iはテンションゲージが50%以上あり、足払い→対空攻撃後にエディゲージが残っているときの連続技。軽量級キャラ以外には空中ダッシュ【HS→D】後にハイジャンプ【S→HS→D】も当てられる。

IIは足払い→対空攻撃後にエディゲージが残っていない場合の連続技。テンションゲージが50%以上ある場合は、最後のジャンプDにロマキャンして再び空中ダッシュDをさせることもヒットさせられる。

連係からガードを崩した後の連続技

I：足払いorジャンプK→対空攻撃→【ジャンプHS→D】→対空攻撃からシャドウギャラリー→空中ダッシュ【HS→D】→(着地後ハイジャンプ)【HS→D】

II：足払いorジャンプKヒット→対空攻撃→【ジャンプS→HS→D】→(着地後ハイジャンプ)【HS→D】



ガードバランス[illegible]らの連続技[illegible]



対戦攻略

蔵土縁紗夢

状況は限定されるが、かなりのダメージを与えられる連続技を紹介。若干難しいので[illegible]だ。

Text：ケンちゃん

特殊逆鱗ヒット後の連続技

龍刃強化状態で特殊逆鱗(空中ダッシュの出始めに出す逆鱗)をヒットさせた後は、千里沁鐘を絡めた気絶値の高い連続技を狙える。難度は高いがぜひとも習得したい。

Iは特殊逆鱗ヒット後、すぐにしゃがみHSを当てる必要がある。遅れると千里沁鐘がダウン追い打ちになるので気を付けよう。IVはIに似た構成だが、特殊逆鱗後のしゃがみHSを低めに当てなければならない。II、III、Vは特殊逆鱗ヒット後の近Sのタイミングに注意。低い位置で近(遠)距離立ちSを当てないと、強化龍刃が空振りする。

逆鱗強化状態、特殊逆鱗ヒット後の[illegible]

I：しゃがみHS(1段目)→強化龍刃→[illegible]〜千里沁鐘→【近距離立ちS→遠距離立ちS】→ジャンプ[illegible]→ジャンプHS→龍刃〜逆鱗

対応キャラ：ソル(271)、メイ(282)、ミリア(317)、ファウスト(272)、[illegible](267)、イノ(265)、ブリジット([illegible])

II：[illegible]立ちS→しゃがみHS(1段目)→強化龍刃→[illegible]〜千里沁鐘→【近距離立ちS→遠距離立ちS】→ジャンプ[illegible]→ジャンプHS→龍刃〜逆鱗

対応キャラ：チップ(226)、アクセル(284)、[illegible](277)、ジェニム(275)、テスタメント(276)、ディズィー(287)、スレイヤー(282)、ザッパ(275)

III：[illegible]立ちS→しゃがみHS(1段目)→強化龍刃→[illegible]〜千里沁鐘→【近距離立ちS→遠距離立ちS】→ジャンプHS→龍刃〜逆鱗

対応キャラ：カイ(271)、エディ(282)

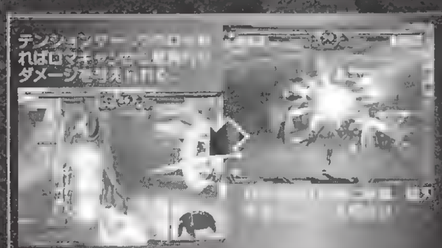
IV：しゃがみHS(1段目)→強化龍刃→[illegible]〜千里沁鐘→【近距離立ちS→遠距離立ちS】→ジャンプHS→龍刃〜逆鱗

対応キャラ：[illegible](273)

V：[illegible]ちS→しゃがみHS(1段目)→強化龍刃→[illegible]〜千里沁鐘→【近距離立ちS→遠距離立ちS】→ジャンプ[illegible]→ジャンプHS→龍刃〜逆鱗

対応キャラ：ポチョムキン(235)、ジョニー(270)

キャラ名の後のカッコ内はダメージ



テンションゲージ[illegible]あればロマキャン[illegible]ダメージ[illegible]

そのほかの狙いどころは?

特殊逆鱗後以外で左表の連続技を狙えるポイントは、百歩沁鐘カウンターヒット、千里沁鐘の正面ヒットおよびカウンターヒット、しゃがみHSで相手の跳び込みに相打ちを取ったときなどがある。特に百歩沁鐘と千里沁鐘の後は、相手キャラによってそのまま気絶を狙えるので、一気にK.O.を狙えるチャンス。

このためテンションゲージがあり、相手の残り体力が多い場合に足払いをヒットさせた後は、起き攻めを放棄してでも朝凪の呼吸で龍刃を強化するのもありだろう。



千里沁鐘[illegible]のキャラ[illegible]

エディ補足：ジャンプK後に飛行からジャンプKを出す場合は、K+S同時押しで出すように心掛けたい。その際、後方に飛行してしまうとフォルトレスに化けるので注意が必要だ。

紗夢補足：地上で出した逆鱗をカウンターヒットさせた後も上記の連続技を決められる。ロボカイやジョニーのような重量級キャラは逆鱗ヒット後立ちK→しゃがみHSで追撃しよう。

現在強い『闘劇2004』注目選手はこいつらだ!!

ギルティギア イグゼクス #RELOAD 群雄割拠

家庭用が発売されたこともあり、プレイヤーのレベルはいまだに上がり続けている。最近開催された大規模な大会を見て、「闘劇2004」で注目したいプレイヤーをピックアップしてみたぞ！

強いプレイヤーはそこら中に居る！

「闘劇2004」ではだれが勝つか全く分からない」と、都心部で活躍するプレイヤーが口をそろえて言う。「GGXX#RELOAD」が発売されてから10カ月以上PS2版も発売され、プレイヤーには家で研究、ゲーセンで実戦と、これ以上無い環境がある。この状況では、もはや「第一回闘劇」優勝メンバーでも連覇は難しいだろう。それを表すかのごとく「激闘劇場」では【さよならババへたん】(北辰／kaqn／ゆきのせ)が中国・四国【ヤクンFC】(マッチン／汚肉／B4)に、【ラブ貴也】(持田／そんてんこう／火九)が、近畿【邪心デスティニー】(AFM／やましん／Y.T)に敗れている。

このコーナーでは、現在強い「大会で勝てる」プレイヤーをピックアップ。彼らを倒せなければ、優勝は遠いぞ。



関西では頻繁に大会が開かれ、常に大勢のギルティギアプレイヤーが参加している。

第2回 地域対抗戦 上位入賞者

9県の代表が集結した第2回地域対抗戦で見た強者！

東北地方を中心とした地域9県で予選をし、各県の代表者同士が争う「第2回地域対抗戦」が新潟・POPYで行なわれた。

関東勢にレベルが迫ってきているこの地域へ、kaqn&ゆきのせの「第一回闘劇」優勝メンバーが登場。大会の上位入賞者たちをチェック！　併せて気になるプレイヤーを聞いてきたぞ。

ゆきのせ&kaqn



第2回地域対抗戦 優勝



写真左から長男、FAB、ラ[illegible]

FAB（ポチョムキン）
闘劇2004で気になるプレイヤーは？
参加者すべて

石川の赤いポチョムキンといえばこの人。驚異的な直前ガードのテクニックと割り込み判断能力を持ち、常に白く光っているので、赤いのか白いのかマジで分からない（笑）。立ち回り、連続技精度ともにスキが無く、じっくりとした立ち回りが得意。



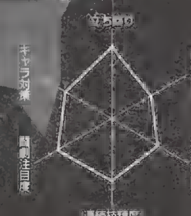
第2回地域対抗戦 準優勝



写真左からDJD、バンケン、コノカワ

コノカワ（エディ）
闘劇2004で気になるプレイヤーは？
[illegible]

埼玉最強の称号を持つエディ使い。関東圏で身に着けた実力は高く、高威力な連続技は精度が高い上に立ち回りのスキも無い。投げの使い方も光る。



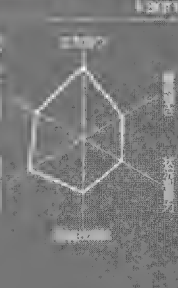
第2回地域対抗戦 4位



写真左からRUN(505)、アルビレオ、J・Y

アルビレオ（カイ）
闘劇2004で気になるプレイヤーは？
kaqn

[illegible]カイ使い。攻めの組み立て、ガードがうまい。状況判断能力を磨けば、かなり強くなりそう。



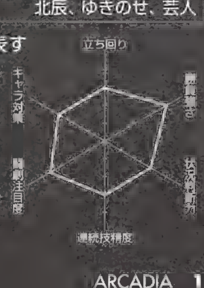
第2回地域対抗戦 3位



写真左から708、Th-one、斎藤

ゴトーone（エディ）
闘劇2004で気になるプレイヤーは？
北辰、ゆきのせ、芸人

東北地方を代表するエディ使い。手堅い立ち回りを得意としていて、大会での安定度はバツグンに高い。





関西以南で最大規模の大会『激闘劇場』で活躍した選手は……!?

京都・みやこめっせで行なわれた「激闘劇場」は、[illegible]のプレイヤーを中心に150チーム以上が参加した[illegible]の大会。[illegible]した[illegible]が上位を占める結果になったが、有名プレイヤーを無名のプレイヤーが倒すという場面も多く見られた。大会上位入賞者を「kaqn」が、注目プレイヤーを「火九」が[illegible]!

激闘劇場 上位入賞者

激闘劇場 準優勝



小川(エディ)

闘劇2004で気になるプレイヤーは?
kaqn、ネモ、ありさかしんや、バチ、DIEちゃん

現在関東で最強プレイヤーとの呼び声も高いエディ使い。とにかく無駄な動きが少なく、日頃の努力で培われた異常なまでのコンボ精度と図々しい[illegible]め(ダムドファング)は脅威の一言。



ネモ(ファウスト)

[illegible]2004で[illegible]になるプレイヤー[illegible]
[illegible]、[illegible]、シュウト、[illegible]、[illegible]、さとQ、ゲームセンター[illegible]、kubo、カリ[illegible]

独自の戦略とキャラ特性がかみ合っており、相手を飲み込む力を持っている。連続技精度、操作精度も高い。



激闘劇場 優勝



写真左からネモ、[illegible]、さとQ

激闘劇場 ベスト4



写真左からぷっぱぎゅう、シュウト、[illegible]

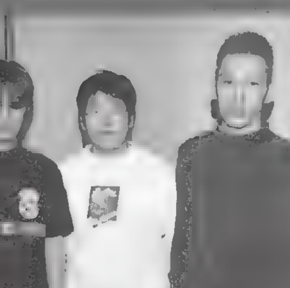
シュウト(アクセル)

[illegible]2004で気になるプレイヤーは?
[illegible]までに[illegible]

独特のパフォーマンスに目が行き[illegible]が、実力はトップクラスのアク[illegible]。連続技[illegible]、どんな[illegible]からでもきっちり[illegible]。



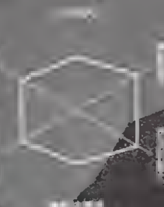
激闘劇場 ベスト4



kubo(スレイヤー)

[illegible]プレイヤーは?
ひろし、[illegible]

[illegible]くのプレイヤーから最強スレイヤーと[illegible]される東海地区のプレイヤー。[illegible]な立ち回り、[illegible]などさまざまなスタイルを使いこなす。



ほかのメンバーの気になるプレイヤーは?

ラジオウェーブ:MAGA、[illegible]、ウメハラ、[illegible]、ひろし、DJD:[illegible]、パンケン:FAB、[illegible]、kubo、[illegible]、シュウト、[illegible]、RUN([illegible])、ようじ、[illegible]、J-Y、[illegible]、FAB、さとQ:[illegible]、[illegible]、[illegible]、[illegible]:ネモ、[illegible]、[illegible]、[illegible]:[illegible]、コイ[illegible]、シュウト、Joker、[illegible]、ネモ、ゲームセンターいのき:[illegible]、[illegible]、カリ[illegible]:ウメハラ、SLAM、ぷっぱぎゅう:[illegible]、モザイク:[illegible]

火九オススメ「激闘劇場」玄人プレイヤー



写真左から[illegible]、[illegible]、[illegible]

8月に[illegible]であった大規模な大会「[illegible]」[illegible]チーム[illegible]ローリング[illegible]を[illegible]した[illegible]のプリ[illegible]「ル[illegible]」、[illegible]こなしていた[illegible]る[illegible]、[illegible]からの[illegible]、ドリフ[illegible]スタメン[illegible]です。

火九オススメ「激闘劇場」強豪プレイヤー



写真左から[illegible]、乱レボ、P.O

分身との連係で、どこからでも連続技を決められる最先[illegible]エディ「乱レボ」、低空ダッシュ「S-D」を使った二択が冴えるソル「P.O」、[illegible]からスレイヤーにキャラを変え、そのプレイヤー性能の高さを見せ付けている「[illegible]」。a-[illegible]ランバトでも常に上位のこのチームは、まさに関西最強チーム。火九の一押しです。

すべてを極めた先に真の読み合いがある

EVOLUTION
VIRTUA FIGHTER 4

最新コンボをチェック！

実用新コンボ集

ネタ的なものはもう打ち止め？　と思われている中、コンボはまだジリジリと進化を続けているぞ!!

Text：ちゃっきー

ここでは最近に[illegible]

バーチャファイター4 エボリューション Ver.B

[illegible]

インプレッション

特に新しいことが無くても十分楽しめるのは、練り込まれたシステムとVF.NETのおかげ。対戦の軸となる駆け引きは非常に単純なものだが、意外なほど奥が深い。

[illegible]

アキラ
相手：ベネッサ
始動時の足位置：平行

[illegible]Ⓚの2発目にディレイをかけるのがコツ。1フレーム消費無しで[illegible]Ⓚを出すと入らないので注意しよう。しゃがみカウンター時は不安定。

裡門頂肘(⇨⇨Ⓟ)→しゃがみⓅ→連環腿(⇨⇨Ⓚ・Ⓚ)



ジェフリー
相手：アオイ、パイ、サラ
始動時の足位置：平行

[illegible]ⓅⓅは1フレーム消費無しで出すこと。ノーマルヒット始動で79という最大ダメージを与えられる。ベネッサにも入ることがあるが不安定。

フルスイングアッパー(⇧⇧Ⓟ)→レバー前入れⓅ→バーティカルアッパー(⇧⇩⇧Ⓟ)→ダッシュエルボーアッパー(⇨⇨ⓅⓅ)



ジャッキー
相手：ブラッド、カゲ
始動時の足位置：平行

足位置平行時に決まるコンボ。ブラッドとカゲに対しては、これが最大ダメージとなる。総ダメージは77で、➡Ⓟ→ⓀⓀなどのコンボを上回る。

グローインキック(⇨Ⓚ)→コンボナックルロー(ⓀⓅ⇩Ⓚ)



カゲ
相手：ブラッド、カゲ、シュン、リオン
始動時の足位置：平行

⇦⇦Ⓟを少し遅らせて当てると、相手が浮き直す。酔い覚ましを兼ねて、主にシュン戦で狙おう。受け身攻めを重視するなら、最後を⇩Ⓚ+Ⓖに。

風閃刃(⇧Ⓟ)→落刃返り(⇦⇦Ⓟ)→裏葉～葉重ねキャンセル(敵が背後ⓅⓀⒼ)→水車蹴り(⇩Ⓚ+Ⓖ)



サラ
相手：ブラッド、カゲ
始動時の足位置：平行

(しゃがみ)ダッシュコマンドを使い、1フレーム消費してヴァルキリーソードを出すのがコツ。総ダメージは68(ノーマルヒット時)。

サーペントスマッシュキャノン(⇩Ⓟ+ⓀⓀ)→ヴァルキリーソード(⇩⇩Ⓚ+ⒼⓀ)→カットインパンチ～パンチサイドキック(フラミンゴ中Ⓟ⇩Ⓚ)



カゲ
相手：アキラ、ジェフリー
始動時の足位置：平行

タイミング良くしゃがみⓅを当て、浮き直したところに⇦ⓅⓀ。Ⓟ→⇩Ⓟ+ⓀⓀよりダメージが4高い。対ウルフは、受け身不能のタイミングが無い。

風閃刃(⇧Ⓟ)→前ダッシュ→しゃがみⓅ→螺旋裏蹴り(⇦ⓅⓀ)



サラ
相手：アキラ
始動時の足位置：ハの字

アキラに対しては、最速でつなぐだけで安定して決まる。ダメージはノーマルヒット時64。ほかのキャラに決めるには、タイミングの目押しが必要。

サーペントスマッシュキャノン(⇩Ⓟ+ⓀⓀ)→スイッチキック(⇦Ⓚ)→カットインパンチ(フラミンゴ中Ⓟ)→サマーソルトキック(⇩Ⓚ+Ⓖ)



カゲ
相手：ベネッサ
始動時の足位置：平行

ベネッサにだけ決まるコンボ。一応⇩Ⓟ+Ⓚを受け身でかわされる可能性があるが、かなり難しいので実戦ではほぼ決まるものと思っていい。

落閃返し(⇨Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ)→風刃裏水車(⇩Ⓟ+ⓀⓀ)



ラウ
相手：カゲまで
始動時の足位置：ハの字

ダメージは71(ノーマルヒット時)で、[illegible]ⓅⓅ[illegible]Ⓚより1低いが、受け身を攻めやすい。⬇[illegible]Ⓟ+Ⓚ始動でも、ヒット後の足位置がハの字なら入る。

双虎烈破(⇧Ⓟ+Ⓚ)→レバー前入れⓅ→穿腿連環虎掌(➡ⓀⓅⓅ)



リオン
相手：アオイ
始動時の足位置：平行

[illegible]ⓅⓅの1発目がカウンターヒットなら、ダメージは77。➡Ⓚの部分はジャスト受け身可能。サラ、ベネッサにも入るが、受け身を取られやすい。

落撃掌(⇧ⓅⓅ)→右勾心(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)→連旋腿(➡ⓀⓀ)



EVO事典

1フレーム消費とは？：ダッシュまたはしゃがみダッシュ[illegible]えて利用するコンボは多い。逆に、先行入力を早めのタイ[illegible]

基礎編：まずはこれだけ覚えればOK！

使用頻度の高い固有技

鳳凰槍掌 ⇨ⓅⓅ	いわゆるヒジから上段技につながる連係技。連続ヒットした後はわずかに不利な状況になる。
斜上冲捶 ⬇⇧ⓅⓅ	上段の浮かせ技。ガードされてもスキが短い上、ここから立ち途中の連係技につながる。
双虎旋爪 ⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	[illegible]
烈火虎尖脚 [illegible]	[illegible]
順歩連掌 ⇦⇧ⓅⓅ	リーチが長く、ガードされてもほとんど不利にならない。[illegible]

コンボ

①斜上冲捶(⬇⇧ⓅⓅ)→連掌転身掃脚(⇧ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ)
②双虎烈破(⇧Ⓟ+Ⓚ)or連環虎燕掌(⬇⇧ⓅⓅ+Ⓚ)
→連掌転身掃脚(⇧ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ)
※足位置平行時始動、重量級以外
③虎槍掌(⇦⇨Ⓟ)→転身双虎掌(Ⓟ⇦ⓅⓅ)
※足位置平行始動
④虎槍掌(⇦⇨Ⓟ)→しゃがみⓅ→連環虎燕掌
(⬇⇧ⓅⓅ+Ⓚ)
※足位置ハの字始動

基本三択から近距離戦の要

[illegible]

リーチのある技で中距離戦を制す

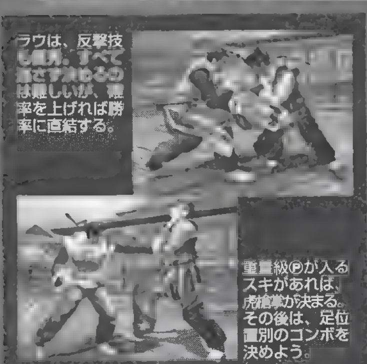
[illegible]



ラウってどんなキャラ？

[illegible]

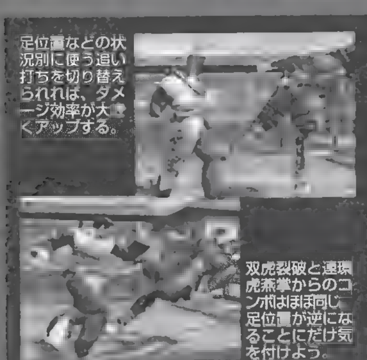
上級編：さらなるレベルアップのために


ラウは、反撃技も[illegible]。すべて[illegible]のは難しいが、確率を上げれば勝率に直結する。

重量級Ⓟが入るスキがあれば、虎槍掌が決まる。その後は、足位置別のコンボを決めよう。

的確な反撃を身に着けよう

[illegible]

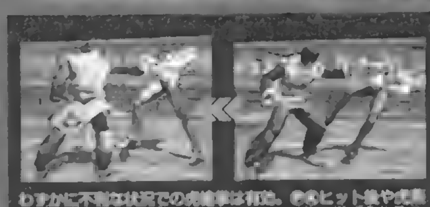

足位置などの状況別に使う追い打ちを切り替えられれば、ダメージ効率が大きくアップする。

双虎裂破と連環虎燕掌からのコンボはほぼ同じ。足位置が逆になることにだけ気を付けよう。

立ち斜上掌をコンボに組み込め

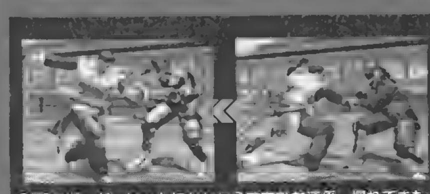
[illegible]

中級編：連係を覚えよう!!


わずかに不利な状況での虎槍掌は有効。[illegible]ヒット後や[illegible]爪拳(⇩Ⓟ+Ⓚ)ガード後なども同じ状況として挙げられる。

①鳳凰槍掌→虎槍掌

[illegible]


肘撃のガード、ヒットにかかわらず有効な連係。慣れてきたら、肘撃をヒット確認して攻めと守りの選択肢を加えていこう。

②肘撃→双虎旋爪

[illegible]


少しARMすることで一部の打撃をかわせる上、タイミングをずらせるので避けに対しても振り向き攻撃が当たる。

③[illegible]→[illegible]にARM→[illegible]

[illegible]

[illegible]

有名プレイヤー大解剖
～第5回～



先日行なわれた「お手並み拝見3」で優勝し、特別称号"[illegible]"を獲得した噂のプレイヤー。「第3回ビートライブCUP」優勝、特別称号"[illegible]"取得などの実績もあり、いまや最強のジャッキーと評されている。

拝人に聞く七つの質問

Q：好きな技は？
A：居合い蹴り
Q：嫌い(苦手)なキャラは？
A：レイ・フェイ
Q：これが決まると乗る、というものはある？
A：フェイクエルボーバックナックル（⇩Ⓚ ⓅⓅ）カウンターヒット→コンボナックルロー（ⓀⓅ⇩Ⓚ）というコンボを決めたとき
Q：負けそうになったときはどうする？
A：弱気になってガードに回り、相手の技をガードしてから反撃する
Q：ジャッキーを使う理由は？
A：面白いから。連係を考えるのが好きだから
Q：強いと思うキャラは？
A：アキラ＞＞＞ラウ＝ジェフリー
Q：弱いと思うキャラは？
A：ウルフ、ゴウ

インタビュー総括


高い攻撃センスには定評あり　乗りに乗ったときの殺傷能力はまさに全国トップだ

ポイント① 派生技を利用した独自の受け身攻め

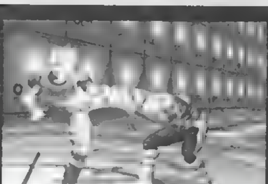

サティスティックハンギングニー（⇦⇦Ⓟ＋Ⓖ）後は、[illegible]のⓅⓅからの二択が有効。

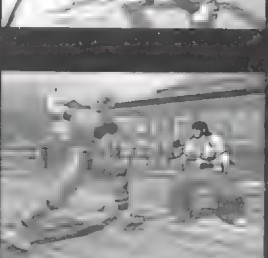

ほかにも「当たると乗る」技、フェイクエルボーバックナックルを重ねるのも面白い

まずは、相手が受け身から起き上がる前にジャブストレート（ⓅⓅ）を出す。そして3発目の派生技がちょうど重なるようにすれば、中段技と投げの二択が成立するわけだ。派生技を重ねることで相手の対応が甘くなり、攻撃が決まりやすいとのこと。

また、トドメの削りとして特に効果的なのが、2発目が下段全回転技のパンチロースピンキック（Ⓟ⬇Ⓚ）。ヒット率8割（拝人談）という高いアベレージを誇り、「これガードされたらもうダメだ」とあきらめが付くという。

ポイント② パンチサイドキックからの連係


ノーマルヒット時はくらった側が有利だが、慌てて避ける人が多いため攻撃のチャンスと[illegible]


強力な二択を仕掛けられるカウンター時。拝人は投げを選択することが多いという。

立ち合いで拝人が最も重視するのがこの技。ヒット確認から的確な選択肢を使い分け、大きなダメージ源としている。

ノーマルヒット時は、相手のしゃがみⓅと避けをつぶす後ろダッシュ→ビート＆バックナックル（Ⓟ＋ⓀⓅ）。カウンター時には、投げとミドルスマッシュ（⇨Ⓟ）の二択。よろけた後はⓅⓅを当ててからの二択を迫るか、ⓅⓀを当てる。ⓅⓀを当てた後はスピニングキックターン（⇦⇦Ⓚ）が効果的。ガードされたときは避け抜けが基本となる。

いつまで続く!? 「バーチャ道」

「EVO」発売から一年以上経った今なお、盛り上がっているお店では対戦相手に困らない様相。去年同様に、大きな大会を控えていることも要因か……!? 十周年DVDでモチベを上げて、街へと繰り出そう!!

バチャっ子 INFINITY EVOLUTION

バチャっ子 インフィニティ エボリューション

EVENT

今回はどんなドラマが起こるのか!?

特別寄稿！『闘劇2004』

店舗予選発表に当たって

本誌巻頭を見ると、「闘劇」『EVO』部門の店舗予選スケジュールが発表されているハズ。そうです、再びあの『闘劇』の季節がやってまいりました。えっ知らないって？ ポチョムキンとオカマスクが準優勝になったあの大会といえば分かりますか!?

2回目となる今回は開催店舗数も大幅に増え、さらにほぼ日本全地域をまんべんなくカバー、前回以上の盛り上がりは必至といったところ。ただしその分競争率も高まり、本選出場への道は容易でなくなったのもまた事実。そこで今回は、難関突破のヒントを第1回闘劇予選の"教訓"から探っていきたいと思う。

●店舗予選はスケジュールに合わせて：店舗予選を勝ち抜けると、そのブロック決勝大会が終わるまでほかの店舗予選は出られなくなる。このシステムは前回と同じなので、自分のスケジュールとよく相談してから決めよう。間違っても「俺らブロック決勝三つあるんだよな」などといったことが無いように(笑)。

●チーム編成はキャラかぶりナシ：これも前回同様である。キャラバランスをよく考えてから、チームを構成するのが王道であろう。勝手知ったる仲間同士というのもいいが、「大須サラ」などといったキャラを生み出すのはいかがなものかと……(笑)。

●遠征のメリット／デメリット：今回の東京エリアは枠数4となっており、関東エリアへの遠征はある程度仕方無しといったところだが、それ以上足を伸ばすのは少々考えもの。東京の人間が"中部エリア代表"という違和感は、ぶっちゃけいかんともし難い。モラルある立ち回りに期待。

●最後まであきらめるな!?：本選出場のキップを逃しても、実はまだチャンスあり。本選当日に行なわれる予備予選は、思った以上に出場枠が残っている。なぜなら「当日キャンセル組」が必ずといっていいほど出てくるのだ(キャンセル分は予備予選枠の増加となる※注)。当然、負ければそこで終わりだが、前回は北／東&九／沖エリアから各1チームキャンセルが出た。"実力はあるがお金が無い"というプレイヤーは、残念ながらVF業界にはたくさん居るということ(笑)!!

以上のような注意事項を十分に踏まえて、全国120店舗の中からぜひとも抜け出してほしいと願わずには居られない。 (Text：ビートライブ店長・山岸 勇)



レディース×2＋野郎1＝マンパワー必至!?



"神殺し"。2Dプレイヤーを混乱させた張本人(笑)。

※注：山岸さんは結構調子のいいことを書いていますが(笑)、実際にはドタキャンでも無い限り、繰り上げ出場となります！(編集部)

EVENT

極道場 北海道本部道場リニューアル記念イベント開催

バーチャ神・ちび太降臨

来年1月24日、極道場の北海道本部道場(クラブセガススキノ)にて、道場リニューアルを兼ねた大会&"バーチャ神"ちび太の組み手が行なわれる！

大会は夕方6時から開始。参加枠は32名(シングル戦)、大会参加費は無料だぞ。そして大会が終わり次第、ゲストちび太との組み手イベント(参加費100円・参加賞あり)の予定。

当日は、弊社から発売中のバーチャファイター十周年記念DVD付きムック「Virtua Fighter 10th Anniversary～Memory of Decade～」の物販もあり、クラブセガススキノで購入の方は、全国大会イベントでしか入手できなかった「覇王タオル」とセットでの特別価格にてご奉仕！

なお、クラブセガススキノではその後の2月8日には「闘劇」の店舗予選&エリア大会も開催される予定となっているため、1月末からの北海道本部道場は『EVO』イベントの連続で盛り上がること必至だ！

SHOP INFO

クラブセガススキノ店

住所：北海道札幌市中央区南5条西5丁目13-1

電話：011-532-9055

EVENT

「第二回唐あげ杯 東京ジェフOFF☆マグナムクラッシャー」

ジェフリー限定大会開催!?

去る11月某日、福岡の有名ジェフリープレイヤー「マグナム」氏の上京記念を兼ねた史上最大(？)の単一キャラ限定大会が行なわれ、渋谷GIGOに48人ものジェフリー使いが集結！

大会にはそのほかにも大須晶、調布K・K、ポチョムキンといった有名バチャっ子がジェフリーで参加、しかも実況には「お手並み拝見」でおなじみの、セガの斎藤さんも(プライベートで？)登場！ そんな中でもきっちり勝ち上がってきたのは、やはりジェフリー専門職の面々。「マグナム」、奈良から来た「草嵐」、そして何と青森から家族旅行を兼ねて上京した「ちびたろう」が8歳にして決勝に進出！ そんな三つ巴のリーグ戦を制したのは、やはり「マグナム」！ 大会名に恥じない実力を見せてくれたぞ。

その後は、ほとんどの参加者が残って打ち上げ(中野区の居酒屋)に行ったそうで、乾杯の挨拶はジェフOFFらしく「オヴァーイ！」だったとか(笑)。 (Text：ZAP)



さすがの貫禄で優勝のマグナム(右奥)と、決勝に残った草嵐(左)、ちびたろう(右手前)。



大須晶(写真)、調布K・Kなど有名バチャっ子も出場！

「闘劇」予選も目前！ 募集要項

[illegible] やっぱりバーチャはプレイヤーに [illegible]

〒154-8528
東京都世田谷区若林 1-16-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「バチャっ子 インフィニティ エボリューション係」
E-MAIL＝
[illegible]

関西最大規模の大会は……

LONG RUN GAMES' BOOSTER



P136-139 激闘劇場レポート

バーチャファイター4 エボリューション



ギルティギア イグゼクス #RELOAD



a-cho CUP
2003 The 1st a-cho CUP Fierce Fight Theater
激闘劇場

ストリートファイターZERO3



ストリートファイターIII 3rdストライク

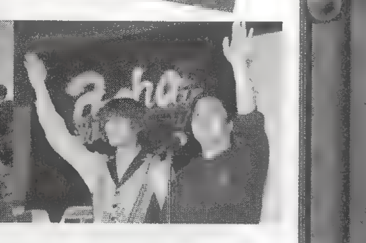


「The 1st a-cho cup 激闘劇場」とは、京都のゲームセンターneo amusement space a-cho(以下a-cho)が『第一回闘劇』に触発されて企画した関西最大級の格闘ゲーム大会だ。『闘劇2004』の種目3タイトルに、a-choのランキングバトルの歴史を作り上げた『ZERO3』を種目タイトル追加し、4タイトルで栄冠が争われた。

結果は関東勢の圧勝だったが、試合内容は切迫したものばかり。『闘劇2004』ではさらに白熱したドラマを見せてくれるに違いない。





第一回闘劇覇者敗れる

『闘劇2004』の前しょう戦といえる激闘劇場では多くの地元勢に加え、関東から凄腕の遠征者たちが訪れ、全国大会並みのハイレベルな試合が繰り広げられた。

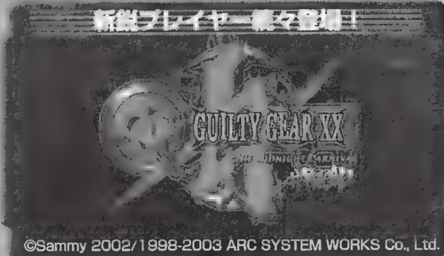
関西に関東勢が乗り込むということで、やはり注目されたのは関西対関西の試合。トーナメントでは同地域のチームが一回戦で当たらないようになっていたため、多くの対決が見られた。その中でもトップクラスと評されるチームの対決は、試合はもちろん応援も超絶にヒートアップ！ 詳しい結果は以降のページを参照してもらうとして、4タイトルすべてが関東遠征チームによって制覇されたのは、かなり衝撃的だったといえる。

また、出場していた『第一回闘劇』優勝者のほとんどがステージに上がること無く敗れていったのは、レベルの差が縮まっていることの表れだろう。『闘劇2004』では関西勢の巻き返しが見られるのか？ また関東勢が勝利するのか？ 『第一回闘劇』優勝者は？ 2004年5月上旬までやり込み抜くべし！



遠征に向かう関東勢。2タイトルで優勝した「ヌキ」にはこれからも要注目だ！

インフォメーション



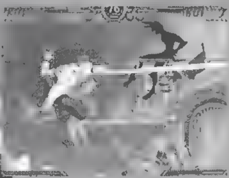
東西対決は関東勢の圧勝

『激闘劇場』で最もエントリーの多い『GGXX#RELOAD』では、関東対関西の名勝負が数多く行なわれた。【パイキティーズ】(P.C/乱レボ/蝿)対【小川100%】、【ちゃいるでぃっしゅ♪】(M紳士/to-ru/Let's)対【高槻戦隊巳間スリー】、【ショタとぷにおと中年】(ルゥ/ヲシゲ/少年)対【ミラクルマスク】など見どころ満載だったが、ほとんどは関東勢が勝利。関東の対応力の高さが、関西の攻めをうまくねじ伏せた結果だろう。


やはりエディ、スレイヤーの活躍が目立ち、一気に3タテする試合も数多かった。

関東同士の決勝

決勝では関東勢同士の闘いになった。先手を取ったのは【ネモと小川の神隠し】。先鋒「鷹」が「麦」にヴォルカニックヴァイパーをちらつかせ、起き攻めさせずに倒す。ここで【小川100%】は「小川」を中堅に出す。「小川」も「鷹」のヴォルカニックヴァイパーに苦戦するが、試合中盤から的確に反撃し、中堅戦に持ち込む。互いにラウンドを取り合う接戦になるが、「小川」が「さとQ」のしゃがみHSを絶妙な飛行でかわし、ジャンプS↓立ちP↓足払い↓アモルファスでK.O.。後が無い大将「ネモ」はエディの攻めにうまく対応。ジャンプ中⬇+Kをしゃがみ Sに合わせつつ、メテオを活用して勝利。大将戦では、サイレントフォースをきっかけに攻め込む「コイチ」に中段の➡+HS↓槍点遠心乱舞、しゃがみSカウンターからの連続技を決めて勝利した。


大将戦「コイチ」対「ネモ」では、「ネモ」のしゃがみSがいいところでカウンターヒット！


「小川」対「ネモ」の対決は、メテオを引いた「ネモ」が一気に攻め立てて勝利。

関東対関西名勝負

関西で最強と呼び声高い【パイキティーズ】と関東屈指の強豪チーム【小川100%】の対戦では、スレイヤー、エディのスペシャリスト同士の対決が実現！

先鋒戦は「蝿」対「麦」のスレイヤー対決。「麦」が足払いロマキャン↓空中連続技、近距離立ちSからの血を吸う宇宙と、連続して起き攻めを決めて一気にラウンドを先取する。2ラウンド目は途中まで「蝿」がペースをつかむものの、「麦」が空中投げを決めて自分のターンに持ち込む。「蝿」が画面端から逃げようとしたところにクロスワイズヒールからの空中連続技を決めて起き攻めへ。ダウン追い打ちにしゃがみKを当て、キャンセルアンダープレッシャー(スカし)↓血を吸う宇宙で勝負を決めた。

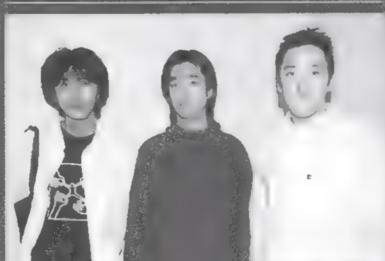
勢いに乗りかけた「麦」を止めたのは関西最強エディと名高い「乱レボ」。これに対して【小川100%】は、関東屈指のエディ使い「小川」を投入、東西最強エディ対決が始まった。

互いに様子見から始まった試合は「乱レボ」が先にペースを握る。「小川」のしゃがみSにシャドウギャラリーを引っ掛け、起き攻めでダストを当てて1ラウンド先取。しかし「小川」が難なく2ラウンド目を取り返し、3ラウンド目も一気に「乱レボ」の体力を残り1割まで減らす。ここで粘る「乱レボ」が分身との連係を決め、残り体力を五分に持ち込む。ここで「乱レボ」がHSインヴァイトヘルフォースロマキャンからダッシュ。これに反応した「小川」のしゃがみPをしゃがみHSでつぶしてK.O.。「乱レボ」が接戦をものにした。


無敵時間を付加させた血を吸う宇宙を起き上がりに重ねて勝利した「麦」。


「乱レボ」が有利な状況を作ってのしゃがみHSで「小川」を沈めた！

優勝　ネモと小川の神隠し


写真左から、ネモ(ファウスト)、鷹(ソル)、さとQ(ディズィー)

準優勝　小川100%


写真左から、麦(スレイヤー)、小川(エディ)、コイチ(ミリア)

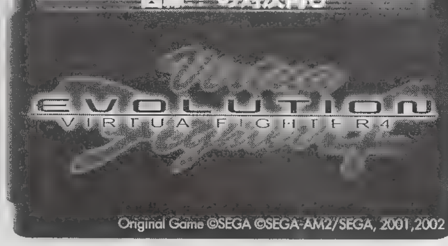
ギルティギア イグゼクス#RELOAD　ベスト8

優勝

ネモと小川の神隠し
ネモ(ファウスト)
さとQ(ディズィー)
鷹(ソル)

小川100% 小川(エディ) 麦(スレイヤー) コイチ(ミリア)	**桃井と丹下と大空寺** MSY(ジョニー) KYO(イノ) 参号(紗夢)
MIDNIGHT ANGEL ススム(ファウスト) えふて(メイ) 綾(ブリジット)	**ネモと小川の神隠し** ネモ(ファウスト) さとQ(ディズィー) 鷹(ソル)
ナッパ特戦隊 VPマフラン(エディ) コーセー(テスタメント) まっど(ヴェノム)	**敗北を知りたい！** カリめろ！(エディ) ゲームセンターいのき(ミリア) ボクがクボ(スレイヤー)
高槻戦隊巳間スリー シュウト(アクセル) ぶっぱぎゅう(カイ) モザイク(ヴェノム)	**ミラクルマスク** GNT(ミリア) マスクマジシャン(スレイヤー) シャロン(梅喧)

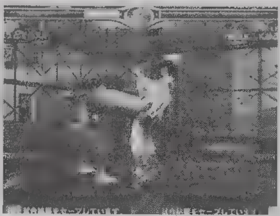
因縁!? の対決再び



波乱含みの予選〜準決勝

『第一回闘劇』で14勝1敗という驚異的な勝率を見せてチームを優勝に導いた「ゲームセンター嵐」擁する【平安京】が中部の強豪プレイヤー「デビブル」に敗れ、トーナメントの行方は分らなくなった。

総勢10チームを送り込んだ「(有)原黒商事」グループでもベスト8にすら残れないこの激戦の中、準決勝まで勝ち上がってきたのは【体内老人】、【スカイコート新高円寺】、【おふとりさん】、【めがねフィーバー】という全国大会といってもおかしくない顔ぶれ。


「(有)原黒商事」グループ最強!? のチームでもベスト8目前で姿を消すことに。

準決勝第一試合は【体内老人】対【スカイコート新高円寺】。「スナック真弓」との先鋒戦を制した「あにぃ」だったが、「マッスルサラ」に同キャラ戦で敗れ、中堅戦へ。ここで登場した大覇王「南アキラ」が「マッスルサラ」を圧倒し、大将「ちび太」を引きずり出す。追い詰められた「ちび太」だったが、「南アキラ」を圧倒。2D格闘ゲームの猛者「ヌキ」との大将戦へ持ち込む。「ヌキ」が要所でダメージの大きい投げを決めてリズムをつかみ、最後は下段起き上がり攻撃をさばいて双掌打。大勝負を制してチームを決勝へ導いた。

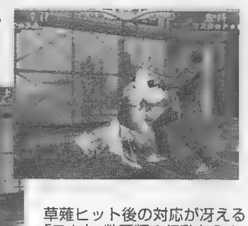
準決勝第二試合は【おふとりさん】対【めがねフィーバー】。「マスクド・ヒジ・テツ」が「甲府めがね」をグローインキック(⇨Ⓚ)からの連続技で一気に倒すと、「大須晶」も避けからのライトニングストレートを要所で決めて倒す。しかし大将「マグナム」が踏ん張り、「マスク・ド・ヒジテツ」の攻めの起点となる技をミドルヘルスタップ(⇨Ⓟ+Ⓚ)でことごとくつぶし、「華唄じじい」を引きずり出す。しかし月牙顎手(⇦⇨Ⓟ)で押さえ込まれて敗北。【おふとりさん】が決勝進出を決めた。


バーチャ神こと「ちび太」を見事K.O.。2Dで培った実力を遺憾無く発揮した。

白熱した決勝戦

白熱の決勝戦、先鋒戦は「あにぃ」対今日絶好調の「マスク・ド・ヒジテツ」。「マスク・ド・ヒジテツ」の中距離でのⓅからの選択が冴え、勝利。続く中堅は「ヌキ」。「マスク・ド・ヒジテツ」の要所でのグローインキックに苦戦するが、3本目で「ヌキ」の陰掌(⇦⇧Ⓟ+Ⓚ)が連続でカウンターヒットし、勝利。中堅は「華唄じじい」。中距離からの草薙(⇩Ⓚ+Ⓖ)やしゃがみガードで、徹底して投げさせないスタイルを取った「ヌキ」が勝利。続く大将「ホームステイアキラ」は、この大一番でコマンドミスが目立つ。そのスキに、「ヌキ」が陰掌や投げでダメージを与えて勝利。決勝戦は「ヌキ」の一人舞台であったといえる。


痛恨の崩撃雲身双虎掌ミス。出し切れていればK.O.できたのだが……。


草薙ヒット後の対応が冴える「ヌキ」。数種類の行動をうまく使い分けていた。

バーチャ神対大覇王

大覇王対バーチャ神の対決は、「南アキラ」が1ラウンド目をⓀキャンセル心意把であっさり先取。観客は「マッスルサラ」を壁ヒット→鉄山靠フィニッシュで倒したことが無言のプレッシャーになっていたのでは?(格闘新世紀Ⅱで「ちび太」を倒した決め技)と考えただろう。しかし、前と同じ負け方はしないとばかりに「ちび太」がハッスル。撲歩からの双耳旋風(Ⓟ+Ⓚ)や疾歩昇穿手(⬇⇨+Ⓟ)をヒットさせてペースをつかみ、しだいにちび太ワールドに「南アキラ」を引きずり込む。ラストは転身歩双手(⇨Ⓟ+Ⓚ)から斜歩斜掃捶(⇧Ⓟ+Ⓚ)の連係で勝利した。


トリッキーな連係でK.O.。格闘新世紀Ⅱの雪辱を晴らす結果となった。

優勝　体内老人



準優勝　おふとりさん



バーチャファイター4 エボリューション　ベスト8

悪・すかし塾
デビブル(ジャッキー)
真塩釜(ラウ)
天下無敵(カゲ)

体内老人
あにぃ(サラ)
南アキラ(アキラ)
ヌキ(アオイ)

Ilovenewみさき
影セン21(カゲ)
H.S.U.(ゴウ)
エド(ラウ)

スカイコート新高円寺
マッスルサラ(サラ)
ちび太(リオン)
スナック真弓(ジャッキー)

さわやかボーイズ
博士(ラウ)
73r(ジャッキー)
サイベグ(カゲ)

おふとりさん
ホームステイアキラ(アキラ)
マスク・ド・ヒジテツ(ジャッキー)
華唄じじい(シュン)

とんかちシャレ神戸
梅田ジャッキー(ジャッキー)
S.O.S.(サラ)
ヤマダ式(ラウ)

めがねフィーバー
マグナム(ジェフリー)
大須晶(アキラ)
甲府めがね(アオイ)

優勝
体内老人
あにぃ(サラ)
南アキラ(アキラ)
ヌキ(アオイ)



関東の本命チームが念願の優勝

「ストⅢ3rd」の注目は「第一回闘劇」決勝ステージで6タテをした「いづ」。今回は、関東の強豪（ボス、ラオウ）とチームを組んで出場、準決勝まで勝ち上がり、東海の強豪【正統派】とぶつかる。

【いづ〜】先鋒「ラオウ」が「ひろちゃん」を倒せば、負けじと「こくじん」が取り返す。【いづ〜】は中堅に「いづ」を投入するが、「こくじん」のヒット確認からのロケットアッパーが冴え、大将「ボス」を引きずり出す。しかし、関東最強プレイヤーといわれる「ボス」がきっちり仕事をこなし、決勝へ駒を進めた。もう一方は関西【ジョジョ勢】と関東【ぽっとで！】の試合。【ジョジョ勢】先鋒「梅園」があっさりと倒されるも「鷲見」が関西の意地を見せる。ここで魔神「まっち」が立ちはだかり、一進一退。先に大将を引きずり出された【ジョジョ勢】「松田」が粘るが、同キャラ戦で驚異の勝率を誇る「KO」がきっちり倒して決勝の舞台へ。

決勝では【いづ〜】は「いづ」を先鋒にし、「第一回闘劇」の再現を狙う。しかし今日の「まっち」の勢いは止められなかった。「ラオウ」、「ボス」も一気に倒して優勝。「第一回闘劇」〜クーベレーションカップの雪辱を果たした。


「まっち」の豪昇龍拳での切り返しと、しゃがみ中Ⓚ→滅殺豪波動が冴えた。

優勝　ぽっとで！



準優勝　いづさんにお任せ



ストリートファイターIII 3rdストライク　ベスト4

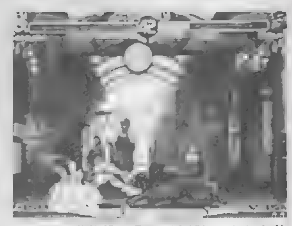
	優勝	
いづさんにお任せ いつ（まこと） ボス（ヤン） ラオウ（春麗）	**ぽっとで！** ヌキ（春麗） KO（ユン） まっち（豪鬼）	**ぽっとで！** ヌキ（春麗） KO（ユン） まっち（豪鬼）
正統派 平井（ケン） こくじん（ダッドリー） ひろちゃん（オロ）		**ジョジョ勢** 梅園（春麗） 松田（ユン） 鷲見（ケン）



エスアール強し！

a-choのランバトの歴史を作り上げてきた「ZERO3」ということで、地元勢の意気込みはハンパでは無かった。その地元勢に立ちはだかったのは11月に行なわれた全国大会「UZD」で優勝した【エスアール2nd】。その実力は本物で、関西勢【お父さんヤメテ…】を準決勝で難なく倒し、決勝へコマを進める。しかし『ZERO3』だけは譲れない地元チーム【みなみファンクラブ】が準決勝で関東勢【リアルRインパクト】を破り決勝に上がる。

決勝では先鋒「マコト」を「南」が倒し先手を取る。しかし最強ダルシム「西川口ダルシム」が巧みにオリコンを回避し、「南」を倒す。中堅は「円町かりん」。オリコンからの荒態いなしを的確に決めて「西川口ダルシム」を倒す。後が無い大将「D44」だったが、オリコンを警戒させての通常投げを決めまくり、「円町かりん」を倒す。決着はやはり「さくら対豪鬼」の構図になった。「うし」が豪波動拳をオリコンですり抜けて強咲桜拳で反撃するが、距離が遠く、カス当たりになってしまう。ここから流れを持ってきた「D44」が、要所でオリコンをミスしつつも「うし」を倒し、2大大会を連覇した。


いつもは監督役の「D44」がしっかりと仕事をこなし、【エスアール2nd】が優勝！

優勝　エスアール2nd



複数タイトルが同時開催という新しい大会の形

「関西対関東」という構図に目を奪われがちだが、本命以外のタイトルにも、お祭り気分でエントリーするプレイヤーが数多く居たことにも着目したい。複数タイトル同時開催でなくては生まれなかった、新たな潮流といえるだろう。「ヌキ」の「VF4EVO」での優勝に象徴されるが、旧来のタイトルごとにタテ割りになっていた対戦シーンに一石を投じてくれることを期待したい。

ストリートファイターZERO3　ベスト4

	優勝	
エスアール2nd マコト（ザンギエフ） 西川口ダルシム（ダルシム） D44（豪鬼）	**エスアール2nd** マコト（ザンギエフ） 西川口ダルシム（ダルシム） D44（豪鬼）	**リアルRインパクト** DARK（元） 超林健治（春麗） まほ（バルログ）
お父さんヤメテ… マジカルさくら（さくら） 待ちナッシュ（ナッシュ） アサバ（豪鬼）		**みなみファンクラブ** 南（豪鬼） うし（さくら） 円町かりん（かりん）

JUNK NEWS

ジャンク新聞

No.46

DECEMBER 27, 2003

Text：MVP

ゲーセン占い

誕生日の下一けたが0～4の人は、協力プレイ時に相棒との連携がさえます。『Zガンダム』や『ギルティギア 鼠』が旬！

誕生日の下一けたが5～9の人は、スポーツ系のゲームが幸運を呼びます。彼女と一緒にサッカーやドライブを！

combo BBS 連続技掲示板

冬も深まってきましたが、これから続々と新作がリリースされるので、がんばって連続技を作ってみてください。

ザ・キング・オブ・ファイターズ2002：ウィップ
●ガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃（カウンターヒット）→ブーメラン・ショット（BC同時押し）→MAX版ソニックスローター

パワーゲージを5本消費する連続技。カウンターヒットしなくても、ブーメラン・ショットの2段目がヒットしてくれるのがポイントです。

（兵庫県　ブッ飛びジロウさん）

㊋：パッと見は普通ですが、パワーゲージを消費する早さが驚異的です。一瞬でパワーゲージが無くなる様は、ぜひ体験してほしいですね。

ザ・キング・オブ・ファイターズ2002：クリス
●ディレクションチェンジ→近距離立ちC→➡+A（クイックMAX発動）→近距離立ちC→➡+A→【弱シューティングダンサー・スラスト→強シューティングダンサー・スラスト】×2→弱ハンティングエア

家庭用でのみ可能な、どこでもキャンセルの法則を無視した連続技です。最後のシューティングダンサー・スラストの1段目をスーパーキャンセルすることで、ダメージアップができます。

（東京都　伝説のハラペコ狼さん）

㊋：弱強関係無く、同じ技を続けて出すことはできないはずのどこキャンですが、実戦投入できる例外がここに！

なお、今回は採用としましたが、家庭用限定のネタは基本的にNG。アーケードで可能な連続技を送ってくださいね。

CAPCOM VS. SNK 2：春麗（Cグルーヴ）
●垂直ジャンプ⬇+中Ⓚ→ジャンプ強Ⓟ・強Ⓟ→しゃがみ弱Ⓟ→近距離立ち強Ⓚ→強百裂脚→遠距離立ち中Ⓟ→Lv2鳳翼扇→強百裂脚→立ち弱Ⓟ→強百裂脚→遠距離立ち中Ⓟ→Lv1鳳翼扇→垂直ジャンプ強Ⓟ→（相手気絶）→ジャンプ中Ⓟ→立ち弱Ⓟ×2→強百裂脚→遠距離立ち中Ⓟ→Lv1鳳翼扇→前方ジャンプ強Ⓚ

画面端近くでザンギエフ相手に確認した連続技。目押しと百裂脚の入力が難しいですが、レシオ2同士で体力を9割強減らせます。また、春麗の体力が30%以下なら、根性値補正のおかげで一発K.O.できます。（京都府　？さん）

㊋：強百裂脚は出した瞬間に止める（2ヒット）のがポイント。強Ⓚ4回で出ると分かっていても、やはり目押しを交えてここまでつなぐのは至難の業です。『闘劇2004』のタイトルに選出されたことですし、さらに連続技を追求してみてはいかがでしょう？

真・JUNK部屋!!

今回お届けするジャンクなネタは、生粋のKOFッ子で本誌ライターも務めている極限堂が、以前うれしそうに語ってくれたものです。北海道のK999999さんから同様の投稿があったので、ここでお披露目！

そのネタとは……、『KOF 2002』のMAX発動は、一部キャラのみ発動直後に対投げ無敵がある、というもの。

無敵時間で相手のコマンド投げを回避して、MAX発動中の強力な連続技を決める。もはやジャンクではなく立派な攻略ネタですが、いかんせん発表の場が……。ちなみに対応キャラは、庵、マリー、K'、ヴァネッサ、ラモン、クーラ、K9999、アンヘル、京、テリー、ジョー、キム、チン、レオナ、クラーク、リョウ、ロバート、タクマ、ユリ、メイ、とかなり多めです。



MAX発動で投げを回避！移動投げを見て使えれば超実戦的。

基板の裏側 Reverse side of PCB

090 寸止めでセンス
SVCカオス

チョイが鳳凰脚を出し、相手はそれを跳び越えてめくりでくらいます。そうすると、鳳凰脚の攻撃が反対側に出るため当たらず、相手はロックが解けずに動けなくなってしまいます。

（三重県　EB-さん）

㊋：ロック系乱舞技のフィニッシュが相手に当たらず、ロック状態が解けない……。驚異現象としてはそう珍しくないパターンですが、問題はチョイの鳳凰脚をめくりでくらうところ。突進スピードが速いので、かなり難しいようです。

091 ガードできて安心
ザ・キング・オブ・ファイターズ2001

K9999の遠距離立ちBは、ヒット後にC or Dを入力すると多段ヒットするようになります。

（和歌山県　淡路さん）

㊋：『KOF 2001』で猛威を振るった、フォクシーのしゃがみB多段ヒット化現象と同じタイプのものです。フォクシーの場合は2段目が何とガード不能の判定を持っている上、その後の連続技も強力でしたが、こちらは多段ヒットするだけなので凶悪度はかなり低め。実戦で使って相手を驚かせましょう。

㊋&オヤジの編集後記

㊋：『鵺』はどんなキャラ担当するの？

爺：聞いてよ！　オヤジットト快賊団を結成しちゃおうと狙ってたのに、ジョニーがだれかに取られちゃって、もう泣きそうだよ。

㊋：それは残念だね……。じゃあメイと、ディズィーと、そのほかは？

爺：ブリジットに決まってるじゃん！　この子が居ないとオヤジットにならないし。あとは仕方なしにカイをやるハメに……。

㊋：ずっとカイやってたからいいんじゃないの？

爺：まぁね。ところでジョニーはだれが？

㊋：……オレ。

ザ・勘違い'03

さぁ、始まりました新コーナー。この、「ザ・勘違い '03」は、日常にありふれた（？）勘違いの赤裸々な告白を掲載していくコーナーです。

記念すべき第1回は、知り合いの知り合いより。『バーチャ』の梅小路葵を見て、真剣な顔で一言、「この“うめころあおい”ってさぁ」。何だかコロコロ転がりそうなところがグッド！　ちなみに、知り合いがツッコミを入れたら逆ギレされたそうな。

情報求ム！
●連続技掲示板：ヒネリの効いた魅惑の連続技を募集。●真・JUNK部屋!!：微妙だけど捨てがたい小ネタを募集。●ザ・勘違い：空耳や技名の思い違いなど、笑える勘違いを募集。●コレ標準語？：当たり前と思ってたけど、実は一般的じゃない？　そんな用語を募集。●基板の裏側：通常は起こらない「？」な現象を募集。　※メール投稿はjunk@arcadiamagazine.comまで。

オールドゲーム
談話室
Text：石黒 憲一
lain14@wired.vip.co.jp
連載 第八回

ぐろけんに聞け!!

coco吉でおかわり中

──前回、『スペースインベーダー』でいろいろなイベントが行なわれたっていってたよね？ゲームイベントといえば大会が思い浮かぶんだけど、アーケードゲームの大会はいつごろからあったの？

これはアメリカ人研究家の受け売りだけど、1900年代の初頭に『バカデル』っていう玉突きゲームが出たころには既に行なわれてたみたいだね。

──ふーん……じゃあ、日本国内ではいつごろからあったの？

一番早いと思われるのは、1960年代半ばに起こった機械式ガンゲームブームの時に日本娯楽物産（株）が行なったイベントみたいなんだけど、詳しい資料が入手できていないから詳細は分からないんだよね。

──ほかには無いの？

手元にある資料の中で、特に重要だと思われる大会を幾つか紹介すると、まず【セガ主催「ピンボール全国チャンピオン大会」地区予選1976年4月10日〜（写真1）】かな。

──おう、セ〜ガ〜！ って、何でピンボール大会なの？

当時、アーケードゲームってのは「ピンボールとそれ以外」っていわれていたほどの人気だった。その国内で一番デカいイベントだったのがこれ。

──ビデオゲームでは？

【IPM主催「全国横断テーブルテレビゲーム選手権」1977年12月3日（写真2）】だね。

──大会はどのゲームでやったの？ 競技内容は？

後期型ブロックくずしが種目。持ち球1球のみでドコまでいけるかのトーナメント方式で、何と優勝者には車1台プレゼント!!

──そりゃまた豪華だね！

後は、オールドゲームマニアに一番有名なんじゃないかと思うのが【ユニバーサル主催「ギャラクシーウォーズ・謎のメッセージを探せ」1979年10月1日〜（写真3）】だね

──謎のメッセージって何？

『ギャラクシーウォーズ』って、特定の面をクリアするごとにメッセージが表示されるのよ。例えば10面をクリアすると「ワンダフル！」とかね。だけど当時配布されていた攻略冊子にも書いてないメッセージがあるのよ、それを見付けた人が勝利者となる。

──結果はどうなったの？

聞いた話では、大人気ゲームに関らず、あまり盛り上がらなかったようなんだ。

──何で？

応募方式の大会だったんだけど、まずその応募条件が厳し過ぎたんだ。まずユニバーサルの大会参加ステッカーが貼ってある筐体でプレイしなきゃいけない。そしてメッセージの出ている画面写真を撮って、機械の製造番号とか店の管理者の情報などを記入した書類と共に大会運営局に郵送しなきゃいけない。さらに期間は3カ月間。

──面倒くさい……。

だね。先着100名にマカオへご招待とあるけど、実際に行った人には会ったことないね。

──もし「行った」「行った人を知っている」という方、ぜひご一報ください！

よろしくお願いします。

名作ゲーム大会

──前回話してた『スペースインベーダー』のイベントは？

『スペースインベーダー』なら、まず当時の状況から説明しよう。

──（な、長そう……）

当時、店側もブームを盛り上げるべく、スコアラーの打ち出した得点を店内に貼り出したり、名人と呼ばれる人を呼んで模範演技を見せたりしていたんだ。

──何点ぐらい出せばハイスコアと認められるの？

あるお店では、5千点出すとステッカー（写真4）がもらえた。また、どこでも配っていたのが、バッヂ（写真5）だね。

──何気にカッコイイね

ちなみに初期バージョンだと、9990点で0点に戻っちゃうんだ。でもそこから何回0点に戻せるか競っている人たちも居た。その後スコアが5ケタになったけど、また何回0点に戻せるか競い始めた。うま過ぎてミスしないから、時間と体力の勝負になっていたみたいだね。

──で、大会とかは？

東京大学の五月祭で行なわれた大会が、最多の観客動員数といわれているね。主催者曰く「僕らの仲間内では1万点を超えないと人間扱いされない。それほど熱心な地球防衛軍ばかりである」との発言があったとか。

──あの、そろそろ……。

後は、テレビでも放映された【早稲田大学シティーボーイクラブ主催「東京六大学対抗インベーダー大会」】だね。これは各大学の代表選手三人が各5分づつ交代でプレイして一定時間での得点を競ったものなんだ。タイムアタックにしないと上手過ぎて終わらないからね。結果は法政大学が優勝、賞金は10万円！

ゲームを競技と見たり、大会をコミュニケーションの一環としてとらえることはこの業界でも非常に重要だということだね。


写真1


写真2

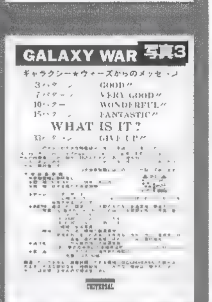
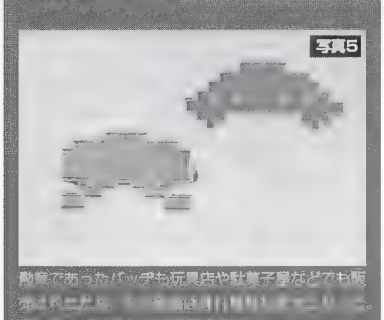

写真3


写真4


写真5

レゲー事典
メーカー主催のイベントの資料は何とか入手できたものが多いのだが、そうではないイベント、例えば学祭などで配布されたPRのビラやグッズといのは全くもって入手が困難である。また僕のまだ知らない面白いイベントもたくさんあったはずだ。もしご協力戴ける方がいたらご一報頂きたい。（石黒 憲一）

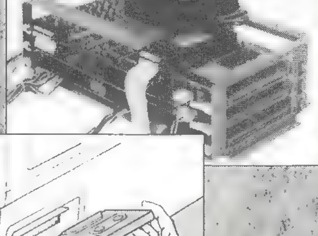
アーケードゲームライブラリー

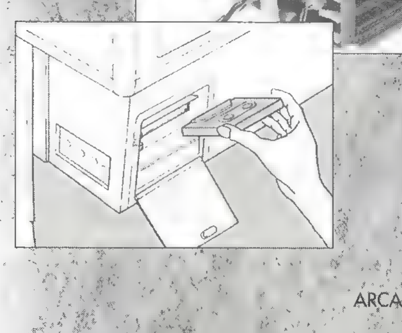
Text：小山祥之　koyama@VGL.jp
(協力：VGLプロジェクト/あまちゅあらいん)

第13回　思い出はテープの中に

DECOカセットシステム

業務用初のゲームカセット交換システムを採用した筐体。テープを読み込むカウントダウンが待ち遠しい。





インベーダーブームが終わり、機械を置けばお金が入るという夢のような時代が過ぎ去った。街に多くあったインベーダーハウスも徐々にその数を減らし、元の喫茶店や、別のお店に姿を変えていった。

期待に応える新作は『パックマン』を筆頭に出続けてはいたものの、オペレーターは何十万円もする新作を入荷し続ける体力も無く、改造基板、コピー基板といった安価なまがいものに手を出して当座をしのぐ姿が多く見られた。

新作が売れなければ市場は無くなる……。これはメーカーにとっても見過ごせない状況となっていた。

カセットテープで新作に早変わり？

1980年9月、データイースト（略称デコ）から聞き慣れない製品が発表された。それが「デコカセットシステム」。通称「デコカセ」だ。

見た目は3層基板を組み込んだ業務用筐体の新作だった。

これはカセットを交換するだけで別のゲームが遊べるという、まさに画期的なシステムだったため、業界関係者の注目を集めることになった。その翌月に開催されたアミューズメントマシンショーで、さらに注目を集め、同年12月にデコカセは発売された。

遊べるゲームの内容よりも、当時低迷期に入りつつあったオペレーターにとって、新作ソフト1本がわずか3万8千円で入手できるのはとても魅力的だった。

ちなみに、筐体には複数のゲームが遊べることから、デコマルチとも表記されていた。



タイトルによって変わるが、起動時にテープを読み込む時間はおよそ数分間。また、デコカセットはマイクロ型カセットテープと、セキュリティモジュールで構成されていた。

そんな安価で画期的なデコカセだったのだが、第一弾として発売されたタイトル群（下記カコミ参照）はあまりにも魅力が無かったのか、発売した直後にも関わらずプレイヤーの反応は冷め切っていた。

スポーツゲームで一躍注目を浴びる

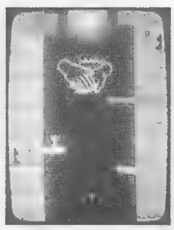
デコカセの評価が高くなったのは、81年9月に同システム第13弾『プロゴルフ』が発売されてからのこと。

このタイトルは当時としては完成度が高く、TVゲーム初の本格的ゴルフゲームということもあり、サラリーマンなど大人にも大受けだった。

その後、デコカセでは『プロテニス』や『ハンバーガー』、『バーニンラバー』といった、スポーツやアクションゲームでヒット作を生み、ようやく軌道に乗ることになる。

ちなみに人気作は、需要に応じてデコカセだけではなく単独基板でも販売された。

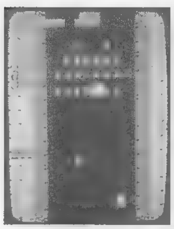
本体と同時に発表された3タイトル
（コメントは当時の広告に記載されていたものを原文のまま使用しています）



●MANHATTAN
大都会の摩天楼…ビルの谷間で繰りひろげられるユーモアあふれるジャンピングゲーム



●戦国忍者隊
ジワジワとせまる忍者の群……天守閣を爆破させられる前に忍者を全滅させろ……!!



●HWY CHASE
ひるがえる車……今だー!! マッドな奴らを打ち砕け――ハイウェイで起こる壮絶な戦い。

デコカセットシステム対応ソフト一覧

No.	発売年	タイトル	No.	発売年	タイトル
1	80	ハイウェイチェイス	23	82	18ホール プロゴルフ
2		戦国忍者隊	24		詰碁・快勝
3	81	マンハッタン	25		フィッシング
4		テラニアン	26		ハンバーガー
5		ミサイルスプリンター	27		バーニンラバー
6		ネブラー	28		グレイブロッブ
7		アストロファンタジア	29		ラッパッパ
8		ザ・タワー	30	83	スケーター
9		スーパーアストロファイター	31		プロボウリング
10		オーシャンtoオーシャン（メダルゲーム）	32		ナイトスター
11		ロックンチェイス	33		プロサッカー
12		フラッシュボーイ	34		スーパーダブルステニス
13		プロゴルフ	35		バンポリン
14		DSテレジャン	36		ジェネシス
15	82	ラッキーポーカー（メダルゲーム）	37		ゼロイゼ
16		トレジャーアイランド	38	84	スクラムトライ
17		ボビット	39		ピーターペッパーズ・アイスクリームファクトリー
18		エクスプローラ	40		ファイティングアイスホッケー
19		ディスコNo.1	41		大相撲
20		トルネイド	42		ハローゲートボール
21		ミッションX	43		イエローキャブ
22		プロテニス	44		バルダーダッシュ

※通し番号はカセットの表示ナンバーと異なる場合があります。
※このほか、占い機など（UXナンバー）にデコカセが使用されています（初期のエレメカ物は割愛）。
UX7　東京見栄診療所（1984）　UX?　東京見栄診療所（1985）／UX9　芸能人資格試験（1985）

募集

『アーケードゲームライブラリー』ではリクエスト、なつかしのゲームの情報、記憶の断片に残ったオールドゲームの質問等をお待ちしております。ビデオゲームを中心に30年間の歩みを記録するこのコーナー。古過ぎて分からない方も多いでしょうが今後は80年代の人気レトロゲームも続々紹介予定です。質問は最近出会ったレトロゲームでもOK！それが何だったのか？　どんな時代を歩んできたのかをゲーム研究のプロ集団であるAGLスタッフが調査し、ご紹介します。

あて先はこちら

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
アルカディア編集部
AGLコーナー

■参考資料
「デコカセットシステムショップマニュアル/カタログ」（データイースト）
「ゲームマシン」1980年-1982年（アミューズメント通信社）
「AMライフ」No.8/9合併号（アミューズメントライフ）
「システム基板図鑑」（ビルドベース）
screwloose氏作のデコカセリスト
「ゲームの博物館12号」「オールドゲームの世界」シリーズ（流線堂）
「究極ビデオゲームリスト2003」（AMPグループ/アマチュアライン）

［お知らせ］AGLコーナーや「究極ビデオゲームリスト」などのアーケード・データベース制作の実績を持つ研究機関AMPグループのホームページ「アーケードゲーム探偵団」開設中です。
http://amp.tri6.net　E-Mail amp@tri6.net

ああデコカセ栄光の5年間

『プロゴルフ』の後も着実に発売を続け、1985年の『バルダーダッシュ』まで、5年間で約44本の対応ゲームがリリースされた。

現在でもシステム基板へのソフト供給は大きな需要があるが、その先駆者となったソフト交換方式を作り、アーケードゲームにもたらしたデコの功績は大きい。

ただ、カセットテープという磁気メディアを採用したことで、デコカセそのものは稼働可能な状態で残存している数は極めて少ない。

下手な鉄砲も……といっては失礼だが、デコはこのシステムを通して、多くのソフトをゲーム場に届けるメーカーへと飛躍していったのだ。熱狂的なデコファンたちの間では「変なゲームを作るデコ」の印象が強いようだが、それは多くのソフトを安価に供給することで、他社があまり手がけなかったジャンルに挑戦できたからではないだろうか。

2003年、アーケードゲーム史に偉大な一歩を記したデコは、惜しまれつつその幕を下ろした。しかし、ゲームの時代を切り開いてきたヘンテコなヒーローたちは、今もプレイヤー間で語り草になっている。

発掘！デコカセ伝説



「ハンバーガー」（82年）は「バーガータイム」（家庭用・海外版）の名でも知られる超有名ゲーム。追いかけてくる「具」をパンの間に挟んでやっつける。



「ハローゲートボール」（84年）はゲートボールのゲーム化だ。安いものなら何でもいいという時代が、このようなゲームを発売させたのではないだろうか。

「システム基板」って？

今回は、23年前に生まれた初のシステム基板「デコカセ」を紹介した。しかし、そもそもシステム基板って何だろう？

アーケードゲームの新作は、筐体セットか基板単独で発売される。しかし、基板のROMやサブ基板、ゲームデータの詰まったカセットなどを交換することで、別のゲームを遊べるようになるものが、デコカセを祖とするシステム基板だ。

システム基板のイメージとしては、CD-ROMなどを交換することにより、さまざまなゲームを遊ぶことができるプレイステーションなどの家庭用ゲーム機に近いものがある。

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう!

ゲーマー究極形態

arcader-neo 電界 アーケーダー・ネオ 接続



第48回

Text: 三重県の山本さん　Illustrated by ムドウ

製作シリーズ② 自分でコントロールボックスを作ってみよう

先月の予告通り、今月からは製作記事シリーズと、単発記事の2本立てでお送りしていこう。製作記事に興味があれば製作記事を、そうでない人も、単発記事を参考にしていただければ幸いだ。

モニタを消磁でリフレッシュ!

モニタを縦置きしたり、まれにモニタの配置変えをした際に生じる色ムラのメカニズムとケア方法を紹介。

モニタを消磁しよう!

色が変になる理由

縦画面のゲームをするためにモニタを縦に置いたら、色ムラが目立つようになった、などという経験が無いだろうか?

地球には地磁気があるのはご存じのことと思うが、鉄などの磁性体と呼ばれる金属は、すべからくこの地磁気の影響下にあるということも知っているだろうか?

実は、この地磁気が色ムラの原因なのだ。ブラウン管の中にはアパーチャグリル(シャドーマスクともいう)という鉄製の網が入っており、モニタの置き方を変えたりすると、地磁気の影響でアパーチャグリルが帯磁してしまう。その結果、色ムラが出るようになる。色ムラを除去するには、消磁すればいい。

? 縦置きしていいの?

縦画面のゲームがある以上、アーケーダーならモニタを縦にして置きたくなるもの。

実際、縦置きにして使ってしまっている人も多いだろう。

しかし、家庭用TVは縦置きができるようには作られていない。縦置きの危なさは、TVが重量物であるというところに起因している。

TVの重さのほとんどは、ブラウン管が占めており、25インチのブラウン管で28kgにもなる。この重さでは、キャビネットの側面にヒビが入ってしまう可能性が高いのだ。これが14インチならどうかというと、ブラウン管の重さは8kg。これぐらいならイケるかも!? ただし、高圧電流が流れる機器という性質上、危ない橋は渡らない方がいいぞ。

消磁法 1 モニタ自身による消磁



家庭用TVをはじめ、このようなパソコンモニタなどにも、簡易消磁機能は搭載されている。電源を入れるときにブルブル。

消磁をするためには、消磁装置を使うのだが、実のところ家庭用TVを含むすべてのブラウン管には、簡易消磁装置が内蔵されている。電源を入れる度に一瞬動作し、消磁をするようになっているので、その存在に気が付かないかもしれない。電源を切った後、すぐに入れ直すと、画像が出ると同時に一瞬ブレる。一度やってみてほしい。これこそが、消磁装置が働いている証拠だ。

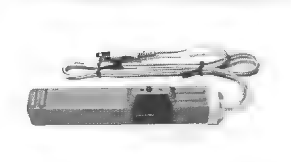
簡易消磁装置を使って明示的に消磁するには、「モニタの電源を入れた後、すぐ切る」これを色ムラが完全に除去されるまで繰り返せばいい。ただ、この方法だと時間がかかるし、構造上ひどい色ムラは直らないことがある。

消磁法 2 専用器具による消磁

消磁装置は、ブラウン管に付いているものだけではない。消磁用の専用器具がある。今回は、サンワ電子(株)さんより、特別に消磁器をお借りしてテストを行なってみた。結果を先に述べると、専用器だけあって、簡易消磁装置とは雲泥の効果を発揮してくれた。写真の例では、10秒ぐらいできれいに直ってしまった。

使用法は、モニタに映像を映しておき、1メートル以上離れた場所で消磁器のスイッチを入れ、モニタに近付け消磁し、モニタより1メートル以上離してからスイッチを切るというもの。なお、モニタのすぐ近くで消磁器のスイッチを入れたり切ったりすると、かえって帯磁してしまうので注意。

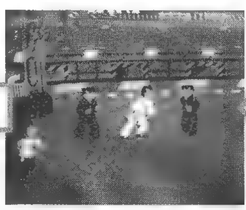
消磁器



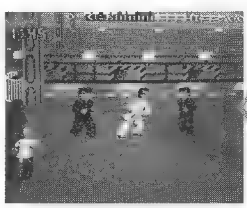
メーカー	三和電子株式会社
TEL	03-3959-6611
URL	http://www.sanwa-d.co.jp/
参考価格	6,000円



消磁前の画面。画面左上と左下にかなりひどい色ムラが発生している。



消磁中。消磁器を画面の前でぐるぐる回して消磁。画面が揺れる。



あっという間に元通りになった。(白黒で分かりづらいのはご容赦)

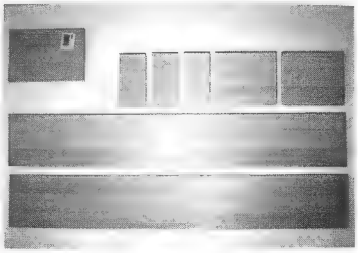
お便り募集中……当コーナーでは、ネタや感想を募集中です。また、ご協力いただける基板屋さんなども募集しております。すべてのお便りはこちらまで。〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部アーケーダー・ネオ 係まで。E-mail:arcader@arcadiamagazine.com

コントロールボックス製作編②

今月は、製作のキモになるケースの加工を行なおう。ケースさえできてしまえば、あとは簡単だ。

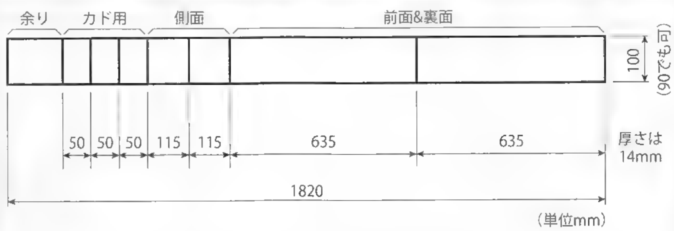
木材のカット

金属でケースを作ろうとしたり、すべて自分で加工するとなるとかなり大変で、最大の障害となる。従って、今回は素材を木材とし、木材の切断はホームセンターで行なうことを前提としてみた。ホームセンターでの加工は、木材の購入が条件となっている場合が多いので、木材の調達は、加工をしてもらうホームセンターで。



ホームセンターでカットした木材がこれだ。左上のものは余り。木材の色が気に入らなければ、塗ってしまえばOK。角が気になれば、ヤスリで角を落とすといい。融通が利いて、加工しやすいというのが木材のいいところだ。

木材加工図



1820mm×100mm×14mmという板材を用意し、上図の通りホームセンターでカットしてもらう。カット料金は、1カ所10円(直線の場合)というのが大体の相場だ。作例ではアガチスという木材を使用したが、サイズさえ合えば、種類はどんなものでもOK。ラワンやシルクウッドなどがおすすめだ。ホームセンターに行くと、色々な種類の木材が置いてあって迷うかもしれない。避けるべきは、バルサなどのあまりに柔らかいものや、曲がったもの。

ケースの組み立てフローチャート

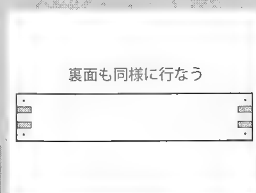
STEP1 仮組み



まずは、ホームセンターで加工した木材を粘着テープで組み立てる。これを仮組みという。仮組みをして、加工に落ち度が無いか、確認しておこう。テープで四隅それぞれ2カ所ずつ止めれば十分だろう。

カド用の当て木は、今のところまさに当てただけだ。

STEP2 下穴開け



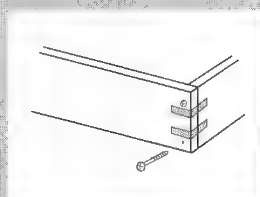
仮組みをした状態で、木ネジをねじ込むための下穴を開ける。

正面と裏側、それぞれ4カ所、計8カ所だ。

まずは鉛筆で当たりを付け、キリで下穴を開けていく。

下穴を開ける際は、あまり急がないこと。急ぐと、木材が割れてしまう可能性があるぞ。

STEP3 木ネジで固定

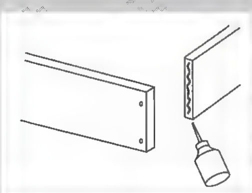


キリで開けた8カ所の下穴に、木ネジをねじ込んでいく。

粘着テープは、すべての個所に木ネジをねじ込み終えるまではがさないでおこう。

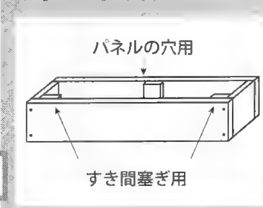
はやる気持ちは分からないでもないが、見当が狂う原因にもなる(ちょっと大げさか)。

STEP4 接着剤で固定



木ネジをすべての個所にねじ込み終わったら、ここで一度すべての木ネジを抜き取り、さらに粘着テープもはがして分解してしまう。しかる後に、接合部分に接着剤を塗り、再び木ネジで元通りに組み立て直す。これをやるとやらないとでは、強度が違ってくるのだ。

STEP5 当て木貼り

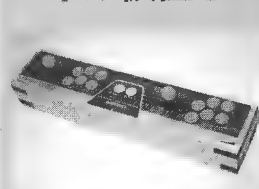


カド用の当て木を接着剤で貼る。これは、コントロールパネルのカド部分に角度が付いていて、そのままだとすき間が開いてしまうからだ。

さらに、パネル固定用ネジ穴を開けるための木材も貼る。

貼り終わったら、ここでひと休み。丸一日乾燥させよう。

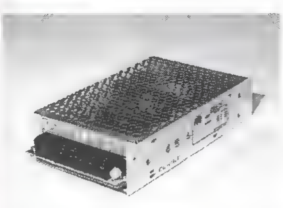
STEP6 パネル仮置き



乾燥したところで、コントロールパネルを上に置いてみる(写真では、仮組み中だが)。ピッタリと寸法が合っているだろうか? とりあえず、ケースはこれで完成だ。ここまで来てしまえば、やることは自明の理なのだが、そこはグッと我慢。次号の記事をお待ちいただきたい。

今月の購入パーツ

品種	品名	参考価格
木材	アガチス材 1820mm × 100mm × 14mm	680円
工賃	カット代(7回カット)	70円
電源ユニット	三和電子 SWN-7F	4,500円



今月は、ケースの材料と、電源ユニットを購入。

電源ユニットは、三和電子製の7Aのものを採用した。市販のコントロールボックスには、これ以上の容量の電源ユニットを搭載した機種が多いので、不安に感じるかもしれないが、大型筐体用ゲーム基板でも実際は5A程度しか流れないので、実用には十分なのだ。それよりも、電圧変動が少ないことが重要なのだが、その点において、このSWN-7Fは優秀。

ケースを組み立てるためには、木材のほかにも接着剤や木ネジが必要になる。接着剤は「木工用ボンド」、木ネジは3.3φの40ミリ長がいいだろう。

ゲームセンターイベントリスト

※イベントの内容・日時は、お店の都合により予告なく変更される場合がありますので、ご了承ください。

ついに開催！ 闘劇2004予選！

ついに闘劇2004予選が開始！ 闘劇予選を突破するには日ごろのたゆまぬ努力が必要となってくるだろう。来たるべく闘劇予選に備えて大会で腕を磨こう！ 今回はフリープレイイベントを始めとし、久々にイベント準備会に登場のトライアミューズメントタワーイベント情報、『頭文字D』全一プレイヤーの「イッテヨシ」氏の30人組み手イベント情報、さらに「甲虫王者ムシキング」の大会情報も掲載しているぞ！

お得なイベントピックアップ

フリープレイ、ほか、お得なイベント開催店舗を一挙公開！

フリープレイイベントのお得なイベントを紹介しよう！ なかには闘劇2004正式種目タイトルを扱っているお店もあるので、闘劇予選突破を狙っているプレイヤーは要チェックだぞ！

【開催店舗一覧】

ゲーム イン ナミキ（東京都）TEL 03-5300-5747

開催日	開始時間	イベント内容	担当
1月31日	18:00	ナミキフリープレイイベント(300円) GGXX #、サムスピゼロ、KOF2003	谷口

ハイテクセガアビオン（大阪府）TEL 06-6645-7692

開催日	開始時間	イベント内容	担当
1月中	9:30～	闘劇応援キャンペーンイベント 闘劇開催タイトルが各種サービス設定	宇高

チャレンジャーGAMGAM店（大阪府）TEL 06-6317-0433

開催日	開始時間	イベント内容	担当
1月5日	10:00	サムライスピリッツゼロ フリー対戦会	松井
1月1日～3日	10:00	Zガンダム フリー対戦会	
1月1日～3日	10:00	頭文字D2 フリー対戦会	

チャレンジャー追出門店（大阪府）TEL 0742-643-4444

開催日	開始時間	イベント内容	担当
土・日・祝日	9:00～	追出門フリーイベント(300円～) VF4EVO、ガンダムDXなどフリープレイ	三島

【問い合わせ】 イベントの詳細は各店舗にお問い合わせください。

関東



★ゲーム ニュートン
板橋区志村3-24-3 ☎03-3558-9766

1/10 19.30 ストⅢ3rd大会 ランバト
1/12 13:00 Zガンダム大会 2on2
1/24 19:30 ストⅢ3rd大会 ランバト
※詳細は店舗まで

★ゲーム in ナミキ
世田谷区松原2-27-14 ☎03-5300-5747

1/24 19 00 第2期ナミキ ストⅢ3rd大会 ランバト
1/31 18 00 ナミキ フリープレイイベント
◆17 30より受付、参加費300円、団体●名以上は200円、GGXX #、サムゼロ、KOF2003など
※詳細は店舗まで

★トライアミューズメントタワー
千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345
http www.try-inc.co.jp/tower/

1月中 18.00～ スパⅡX 1コイン2クレジットイベント
毎金曜 18:00～ サムライスピリッツゼロ 500円やりほうだいイベント
◆1Fカウンタで受付、同時開催で『スパⅡX』もフリープレイとなっております。
※詳細は店舗まで

★新宿スポーツランド中央口店
新宿区新宿3-26-2 ☎03-3352-1632
http //www.a-laugh.com/sora/

1/11 15:00 そらい館×カニスポ共同企画 GGXX #RELOADレディースタッグ
1/11 17:30 そらい館×カニスポ共同企画 GGXX #RELOADレディースシングル
1/25 14:00 そらい館×カニスポ共同企画 3on3
※すべて参加費100円、受付は大会の一時間前から、詳細は店舗またはHP参照

★キャロル 瑞江店
江戸川区南篠崎町2-12-9 ☎03-3677-7609

1/4 20:00 第12回VF4EVO大会 2on2
1/11 20:00 第1回GUILTY GEAR 鷉大会 2on2
1/18 20.00 第13回VF4EVO大会
◆予選リーグ、決勝トーナメント
1/25 20.00 第2回KOF2003大会
※詳細は店舗まで

★ゲームランド みとや水道橋
千代田区三崎町3-7-11 ☎03-3264-4009

1/4 17:00 新春ボリショイKOF2003祭
◆終了後、毎週開催ランキングバトルに移行（予定）

★東京ジョイポリス
東京都港区台場1-6-1 ☎03-5500-1801
http://www.sega.co.jp/joypolis/tokyo.html

2/1 13:30 ムシキングの鉄人決定戦 ウィンターカップ決勝
◆参加資格は予選大会の優勝者、準優勝者
毎日曜 11:00 ムシキングの鉄人決定戦 ウィンターカップ予選
◆参加資格は中学生まで、定員16名カード制限無し
※参加費100円と、別途で東京ジョイポリス入場料500円が必要となります。

★セガワールド伊勢崎
伊勢崎市大正寺町115-1 ☎0270-32-9775

1/1～ ------ KTI△エスプガルーダ スコアトライアル
◆ゲームセンターリンリン、エスペランザ高崎との三店舗合同スコアトライアル、31日まで

埼玉県

★げーむ i らんど こころ
岩槻市城町1-7-43 ☎048 757-0994

1/4 15:00 GUILTY GEAR 鷉大会
◆定員16名、参加費100円
1/18 15:00 Zガンダム大会 2on2
◆定員16名（8組）、参加費100円
※受付は大会一週間前からTELまたは店舗にて

★ゲームセンターリンリン
熊谷市拾六間725-1 ☎048-533-3054

1/10 19:00 パカパカSP大会
1/24 19:00 パカパカ2大会
1/1～ ------ KTI△エスプガルーダ スコアトライアル
◆エスペランザ高崎、セガワールド伊勢崎、との三店舗合同スコアトライアル、31日まで
毎土曜 20:00 GGXX #RELOAD大会
※すべて当日受付のみ、詳細は当日発表

★セガワールド飯能
飯能市岩沢189-1 ☎0429-72-6989

1/18 14:00 月イチGGXX#RELOAD大会
◆フリープレイ有り、受付は1月16日まで

千葉県

★アミューズメントエース津田沼
船橋市前原西2-15-1 ☎047-475-8918

毎金曜 19:00 CAPCOM VS. SNK2大会 ランバト
◆参加費100円
※詳細は店舗まで

★メッセ102四街道店
四街道市四街道1-2-1 チェリープラザ1F ☎043-424-6070

1/30 19:00 サムライスピリッツゼロ大会
◆参加費100円、大会前後にフリープレイあり

★ゲームフジ船橋
船橋市本町4-40-1 ☎043-425-6393
http gehon.at nfoseek.co.jp

毎土曜 18:30 GGXX #RELOAD大会 ランバト
◆シングル、ランダム、チームバトルを交互に開
※エントリー受付は18:00まで

東京都

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

1/4 15:00 KOF2003大会
1/11 15:00 MARVEL VS. CAPCOM2大会ランバト7th第5回
1/18 15:00 サムライスピリッツゼロ大会 ランバト
◆BNF公認
1/25 15.00 GUILTY GEAR 鷉大会 2on2
※すべて参加無料、詳細はHP参照

栃木県

★プラボ宇都宮店
宇都宮市簗瀬1606-1 P&Dビル ☎028-638-5011

1/11 17:00 GUILTY GEAR 鷉大会 2on2
1/18 17:00 サムライスピリッツゼロ大会
◆受付は14日まで
1/25 17:00 テクニクビート@くじ引き大会
◆参加費無料、全曲くじで決定 受付締切は21日まで

★プレイステージ・マイタウン小山店
小山市城山町3-3-22 VAL3F ☎0285-22-4419
http://www.globetown.net/~game/event.html

1/10 17:00 GGXX #RELOAD大会
1/24 17:00 GUILTY GEAR 鷉 バトルロイヤル大会
◆4人全員対戦方式、AWカード必須
※すべて参加費100円、詳細は店舗またはHP参照

★こころっこJ's 小山店
小山市駅東通り2-3-15 ☎0285-22-2814

1/17 14:00 第3回ポップン10大会
※詳細は店舗またはHP参照

★ゲーム&カラオケ遊々
坂戸市南町3-1 ☎049-284-1234

1/4 11:00 対戦格闘ゲームフリープレイイベント
◆Zガンダム、KOF2003、サムスピゼロ、19:00まで
1/18 12 00 音ゲーフリープレイイベント
◆ポップン10、DDREX、18.00まで

茨城県

★スキッパーズ日立
日立市幸町1-11-1 YBビル1F ☎0294-21-0512
http://www.geocities.co.jp/HeartLand-Sakura/7147/meisaku2_top.html

1/10 15:00 GGXX #RELOAD大会 3on3 R3
1/17 15:00 KOF2003大会 1st
1/24 19:00 SCNソウルキャリバーⅡ大会
1/25 19:00 ストⅢ3rd大会
1/31 15:00 GUILTY GEAR 鷉 バトルロイヤル大会
※詳細は店頭POPにて告知致します

群馬県

★エスペランサ高崎
高崎市飯塚町370-1 ☎027-364-8183

1/1～ ------ KTI△エスプガルーダ スコアトライアル
◆ゲームセンターリンリン、セガワールド伊勢崎、との三店舗合同スコアトライアル、31日まで

北海道・東北



北海道

★アミュージアム麻生店
札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生1F ☎011-736-6166

1/10 16:00 サムライスピリッツゼロ大会
1/11 15:00 ギタフリ10大会
1/12 16:00 月華の剣士 第二幕大会
1/12 ------ 鉄拳TT大会
1/17 16 00 GGXX #RELOAD大会
1/18 15:00 ドラム9大会
1/24 16:00 KOF2002大会
1/25 19 00 ソウルキャリバーⅡ大会
1/31 16:00 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
第2・4土曜 19 00 VO4大会
第3・5土曜 19:00 Zガンダム大会
※すべて参加費無料、詳細は店頭にて発表

宮城県

★プラボ仙台泉店
仙台市泉区松森字上河原1-1 ☎022-773-4171

1/14 13:00 WCCF大会 U-5カップ 2004
◆定員32名、参加費500円（少学生300円）
1/25 13.00 WCCF大会 FREEカップ 2004
◆定員32名、参加費500円
※大会の詳細は店舗POP参照

山形県

★カレッジ スクエア
山形市小白川町1-1-7 ☎023-624-3344

1/11 11:00 頭文字D2大会 帝都遠征ヲ迎撃セヨ
終了後 イッテヨシ30人組み手に挑戦
◆同時開催パルプンテ20人組み手 受付終了時間は10:30分まで
1/25 13:00 第3回ポップン10大会
◆トーナメント勝ち抜き戦
※大会の詳細は店舗まで

★J&B山大前店
山形市東原町1-2-13 ☎023-625-5533
http://www.jan.ne.jp/~nichiei/index.html

1/11 13:30 GGXX #RELOAD大会 3on3 3on3のトーナメント戦
1/18 14:00 KOF2003大会
1/25 13:30 GUILTY GEAR 鷉大会 2on2
※大会の詳細は店舗またはHPまで

location@arcadiamagazine.com

★タウンスポット 高槻店
高槻市西冠3-1-3 ☎0726-75-8530
1/9 20:00 VF4EVO大会 個人戦
1/13 20:00 KOF2003大会
1/20 20:00 VF4EVO大会 3on3
1/27 20.00 頭文字D3大会

★ゲームプラザ OKAⅢ
茨木市宇野辺1-4-3 ☎0726-23-7161
1/10 14:00 闘劇予選：GGXX #RELOAD大会
1/31 14:00 闘劇予選：サムライスピリッツゼロ大会

★アミューズメントパーク エルロフト
高槻市西冠3-1-3 ☎0726-75-8530
1/3 15:00 闘劇予選：GGXX #RELOAD大会
毎土曜 25:00 VF4EVO大会
※ルールなどの詳細は店舗まで

★チャレンジャー土居店
守口市土居町8-11 ☎06-6994-7476
http://www.challenger-am.com/
1/11 18.00 第6回VF4EVO大会
◆ルールは当日決定
1/25 17 00 第6回GGXX #RELOAD大会
※詳しくは店頭またはHP参照

★チャレンジャーGAMGAM店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433
http://www.challenger-am com/
1/4 15:00 Zガンダム大会 2on2
18:00 GUILTY GEAR 鶍大会 2on2
1/5 10:00 冬休み限定サムライスピリッツゼロフリー対戦会
◆参加費500円（半日）
1/11 15:00 闘劇予選：サムライスピリッツゼロ大会
18.00 サムライスピリッツゼロ大会 ランバト
◆BNF公認大会
1/12 15:00 Zガンダム大会 2on2
18:00 KOF2003大会
◆BNF公認大会
1/18 15:00 Zガンダム大会 2on2
18:00 サムライスピリッツゼロ大会 ランバト
◆BNF公認大会
1/25 15:00 Zガンダム大会 2on2
18.00 GUILTY GEAR 鶍大会 2on2
1/31 15:00 BNFKOF2003大会
1/1～ 10:00 冬休み限Zガンダムフリー対戦会
◆参加費500円（半日）、1月3日まで
1/1～ 10:00 冬休み限定頭文字Dフリー対戦会
◆参加費500円（半日）、車検も可
毎土曜 19:00 SCNソウルキャリバーⅡ大会
個人戦＆2on2大会
◆個人戦終了後 に2on2大会を開催、SCNポイント対象外

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
http://www challenger-am.com/
1/3 18:00 GUILTY GEAR 鶍大会
1/4 17:00 Zガンダム大会
1/10 18:00 GGXX #RELOAD大会
1/11 17:00 闘劇予選：KOF2003大会
1/17 18:00 サムライスピリッツゼロ大会 ランバト
◆BNF公認
1/18 17:00 Zガンダム大会
1/24 18:00 KOF2003大会
◆BNF公認
1/25 17:00 Zガンダム大会
1/31 18:00 GUILTY GEAR 鶍大会
※すべて参加無料、詳細は店舗まで

★チャレンジャー追出門店
大阪市茨木市西安威1-5-21 ☎072-643-4444
http://www.asahi-net.or.jp/~hc7t-msm/
1月中 9:00 追手門フリーイベント
◆土・日・祝日に開催、18:00まで、チケット購入制
※詳細は公式HP参照

★@チャレンジャー店
堺市中瓦町2-3-12 B1 ☎072-229-5665
1/18 15:00 ビートマニアⅡ DX9th大会
◆受付は14:30まで
※詳細は店舗まで

★ゲームスペース プラニー
京都府宇治市広野町西裏100番地 ☎0774-43-9030
1/11 17:00 新春KOF2003大会
1/23 16:00 Zガンダム大会
※詳しくは店舗まで

★下鴨ヒーロータウン
京都市左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367
1/24 16:00 闘劇予選：サムライスピリッツゼロ大会
※詳しくは店舗まで

★スターダスト
京都市中京区新京極蛸薬師下ル東側町502 ☎075-251-5603
1/5 19:00 闘劇予選：サムライスピリッツゼロ大会
1/19 19:00 闘劇予選：KOF2003大会
※詳しくは店舗まで

★ネオアミューズメントスペースa-cho
京都市中京区寺町通四条上る東大文字302-303 A-Breakビル2F ☎075-251-2323
http://www mfr jp.acho/
1/8 19:00 第39回GGXX #RELOAD大会 関西ランバト
1/10 19.00 第20回VF4EVO a-cho ランバト 3on3
◆関西圏の闘劇予選と日程が重なった場合は開催日程の変更をいたします
1/11 15:00 第37回ストZERO3大会 関西ランバト
1/12 15:00 スパⅡX大会 2on2
1/18 12:00 アヴァロンの鍵大会＆トレーディングイベント
◆大会概要、トレードに関しましてはHPを参照してください
1/22 19:00 第40回GGXX #RELOAD大会 ランバト
※詳しくは店頭またはHP参照 エントリー締め切りはすべて30分前

滋賀県

★ビクトリヤ
大津市栄町6-29 ☎077-533-3140
http://vf-victoria.cool.ne.jp
毎金曜 20:00 VF4EVO大会
※大会に関する詳細は店舗まで

★セガワールド甲西
甲賀群甲西町夏見二ツ橋356-1 ☎0748-72-5822
http://www sega-am.jp/seek2/database cgi?cmd=dp&DataNum=4111060
1/4 19:00 第9回ソウルキャリバーⅡ大会
1/11 19:00 第2回GUILTY GEAR 鶍大会 2on2
◆第2回こめびと杯（予定）
1/18 19:00 頭文字D2大会 KOUGA STAGE
◆Ver.3に変更の可能性あり 日産車限定、カード必須 ブーストあり、コース抽選
1/25 19.00 ヴァンパイアセイヴァー闘劇前哨戦大会
※詳細はTELにて

★セガアリーナ浜大津
大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 ☎077-523-7015
http://www.sega-am jp.seek2/database.cgi?cmd=dp&DataNum=4111050
1/10 20:00 第10回VF4EVO大会
◆カード必須、参加費無料、定員32名
1/11 15:00 WCCF FREE大会 浜大津CUP 第19節
◆参加費1000円、定員32名
1/18 15:00 第13回MJ大会
◆カード必須、定員16名、参加無料
1/24 20 00 WCCF U-5大会 浜大津CUP 第20節
◆リーグ＆トーナメント方式 参加費1000円、定員32名
1/25 15.00 Zガンダム大会
◆ハイメガ使用、ステージ抽選 参加費無料、定員32チーム
※大会に関する詳細は店舗まで

大阪府

★アミューズメント ギガ
枚方市西禁野2-1 ☎072-849-4161
1/24 18:00 闘劇予選：ヴァンパイアセイヴァー大会
1/31 19:00 ソウルキャリバーⅡ大会
※大会に関する詳細は店舗まで

イベントガールズサイド

レディース大会で腕をみがき、『闘劇2004』デビューを目指せ！

久々登場のイベントガールズサイド、今回は紹介する二店はどちらも強者女性ギルティープレイヤーがひしめく強豪店舗。大会で腕を磨き、『闘劇2004』出場を狙ってみてはいかがかな？

【レディース大会開催店舗】

開催日	開始時間	開催店舗	イベント内容	担当
1月11日	15:00	新宿スポーツランド中央口店	GGXX #RELOAD大会レディースタッグ	上原
	17:00	（東京都）03-3352-1632	GGXX #RELOAD大会レディースシングル	
1月17日	15:00	ゲームセンターGLAD	GUILTY GEAR 鶍レディース大会	種村

【問い合わせ】 イベントの詳細は各店舗にお問い合わせください。

トライタワーイベント情報

秋葉原トライアミューズメントタワーの6、7階がレトゲーフロアとして復活！ 復活記念イベントを開催中！

レトロゲームゲーセンのメッカ秋葉原トライアミューズメントタワー。2003年12月に8周年を迎え、記念イベントを開催中！ そしてさらに、6、7階も以前のようにゲームフロアとして復活したので、この機会にぜひ遊びに行ってみよう！

【トライタワーイベント日程】

開催日	開始時間	イベント内容
1月中（金曜18時以降除く）	18:00～	スパⅡX終日1コイン2クレジットサービス
毎週金曜	18:00～	サムライスピリッツゼロ 500円でやりほうだいイベント ※同時開催でスパⅡXもフリープレイ

【問い合わせ】トライアミューズメントタワー
TEL■03-5295-2345（担当 鈴木）
大会関連HP■http://www.try-inc.co.jp/tower/

新潟県

★プラボ新潟店
新潟市堀之内南2-19-14 和合ビル1F ☎025-245-9631
http://www.namco.co.jp/ar/location/loc-list/event/look_event.php?shop_id=48&style=pb
1/3 21:00 闘劇参加記念 ストⅢ3rd大会 3on3
◆参加無料
1/10 21:00 闘劇参加記念 ストⅢ3rd大会 3on3
◆参加無料
1/17 21:00 第20回記念 ストZERO3大会
◆シングル称号戦、参加無料
1/24 22:00 第1回サムライスピリッツゼロ大会
◆参加100円
1/31 21.00 第1回GUILTY GEAR 鶍大会 2on2
◆参加100円、女性無料
※受付はすべて20.00より開始

★テクノポリス
長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://kisnet.or.jp/otake/tecnopolis.html
1/11 15:00 Zガンダム大会 2on2
1/18 15:00 KOF2003大会
◆闘劇2004ルールに準じる
1/12 15:00 ヴァンパイアセイヴァー大会
◆闘劇2004ルールに準じる
1/24 21:00 VF4EVO大会 3on3
◆闘劇2004ルールに準じる
1/25 15:00 ヴァンパイアセイヴァー大会
◆闘劇2004ルールに準じる
※当日受付可、すべて参加費100円、詳細はHP参照

★ゲームセンターGLAD
長岡市城内町1-2-6 ☎0258-36-7737
http://www4.kiwi-us.com/~glad/
1/3 15:00 闘劇予選：ストⅢ3rd大会
1/10 14:00 サムライスピリッツゼロ大会
1/11 14:00 GUILTY GEAR 鶍大会 2on2
1/12 20:00 GGXX #RELOAD大会 2on2
1/17 15:00 GUILTY GEAR 鶍レディース大会
1/18 14:00 GGXX #RELOAD大会
1/24 20:00 Zガンダム大会 2on2
1/30 20.00 ストZERO3ばんNIGHT大会
※大会に関する詳細は店舗まで

★タカラ島 プラーカ店
新潟市笹口1-2 プラーカ6F ☎025-240-2318
http://lib.jpn.ch/
1/11 17:00 サムライスピリッツゼロ大会
1/18 17:00 第4回Zガンダム大会
1/24 17:00 GGXX #RELOAD大会
1/25 13:00 CAPCOM&SNK 4タイトル大会
◆大会開催タイトルはHPアンケート受付

★セガワールド長岡
長岡市川崎町字野口1447-2 ☎0258-38-0732
未定 15:00 頭文字D2大会 長岡最速決定戦
※大会に関する詳細は店舗まで

長野県

★セガワールド上田
上田市大字上田1847-1 ☎0268-27-5777
1/17 18:00 第9回頭文字D2大会
1/24 18:00 MJ大会
1/31 18:00 GUILTY GEAR 鶍大会



京都府

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三藏町12番地 ☎075-316-2675
1/10 19:00 KOF2003大会
1/24 19:00 KOF2003大会
※詳しくは店舗まで

神奈川県

★ゲームインファンファン藤沢店 新館
藤沢市鵠沼石1-3-8 ☎0466-25-3255
http://www.shinyo-gr.co.jp/funfun/funfunfujisawa1.htm
1/11 14:00 WCCFセリエA レギュラー大会
◆レア、スペシャル、ロケテ禁止設定、参加費200円
1/12 14:00 GUILTY GEAR 鶍大会 2on2
◆カード必須、参加費200円
1/18 14.00 サムライスピリッツゼロ大会 ランバト
◆BNF公認、参加費100円
1/25 14:00 サムライスピリッツゼロ大会 ランバト
◆BNF公認、参加費100円
※詳細は店舗まで

★ゲームプラザニューヨーク大船
鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F ☎0467-44-0027
1/11 14:00 闘劇予選：KOF2003大会
◆参加費100円
1/24 18:00 第8回ストⅢ3rd大会
◆参加費200円、16才未満参加不可
1/25 14:00 闘劇予選：ストⅢ3rd大会
◆参加費1チーム300円
※詳しくは店舗まで

★パワースティック
鎌倉市大船1-23-7 第52東京ビルB1 ☎0467-43-3034
http://webmaster@powerstick.net
1/17 15:00 サムライスピリッツゼロ大会 闘劇予選前日祭
◆闘劇ルールによる大会
1/18 14:00 闘劇予選：サムライスピリッツゼロ大会
※詳しくは店頭またはHP参照

★ゲームファンタジア茅ヶ崎店
茅ヶ崎市新栄町7-5 エメラルドプラザ1F ☎0467-87-8802
http://www gamefantasia.jp/tenpo/chigasaki.html
1/11 18:00 GGXX #RELOAD大会
◆定員16名
1/25 18.00 スパⅡX大会
◆定員16名
※すべて参加費無料、詳細は店舗まで

★セガ・パソピアード横浜
横浜市西区南幸1-5-24 大洋ビル1F ☎045-311-8324
http://www nona.dti ne.jp/~pasopi/
1月中旬 ------ VF4EVO大会 パソピ杯
◆パソピポイントランキング（PPR）対象イベント大会後にフリープレイ有り
1月中旬 ------ GUILTY GEAR 鶍大会 パソピ杯
1月下旬 ------ Zガンダム大会 パソピ杯 ランダム2on2
1月下旬 ------ KOF2003大会 パソピ杯
毎土曜 19:00 VF4EVO大会 PPRランキングバトル
◆パソピポイントランキング（PPR）対象イベント
※詳しくは店頭またはHP参照



富山県

★アミューズランドガディス
高岡市下関6-1 高岡駅地下街 ☎0766-24-3555
http://gamegoddess.fc2web.com/
1/10 20:30 KOF2003カイザーバトル1
◆予選リーグ戦、決勝トーナメント戦
1/11 20:30 ストⅢ3rd 真ブロッキングバトル7
◆リーグ戦、3本先取
1/17 20.30 KOF2002ロンリーバトル10
◆キャラ変更無し
1/24 20.30 KOF2002ロンリーバトル 3on3
1/31 20:30 KOF2003カイザーバトル2
◆3人1チーム、チームモード使用
※詳しくは店頭またはHP参照

ムシキング鉄人決定戦

東京ジョイポリスで、『甲虫王者ムシキング』鉄人決定戦 ウィンターカップが開催！

小中生に大人気の、『甲虫王者ムシキング』の真のチャンピオンを決める大会！「ムシキングの鉄人決定戦 ウィンターカップ」が東京ジョイポリスで開催される。今回は1月の予選日程を紹介しよう！

【タイトル】「ムシキングの鉄人決定戦 ウィンターカップ」
【開催店舗】東京ジョイポリス
【大会概要】子供たちに大人気の「甲虫王者ムシキング」の予選大会を行ない各予選大会の優勝者、準優勝者を集め、真のチャンピオン大会を2月1日に開催。
【開催日程】予選大会：2004年1月4、11、18、25日(2004年1月の毎週日曜日)に開催
決勝：2004年2月1日(日)開催。
予選：11:00集合、11:30スタート／決勝：13:30集合、14:00スタート
※予選通過者はほかの予選に出場できません。

【大会ルール】カード制限無しの二本先取制で勝敗を決定。
16名トーナメント方式
【参加方法】東京ジョイポリスオープン(10時)より3階インフォメーションカウンターにて受付開始。受付は先着となり、定員(16名)になり次第受付を締め切ります。
※事前の電話等での予約受付は実施致しません
【参加資格】中学生まで
【参加費】100円
※別途東京ジョイポリス入場料(大人500円／小・中学生／300円)が必要となります。
【賞品】ムシキング大会公式グッズ(参加賞あり)
【お問い合わせ】東京ジョイポリス
TEL■03-5500-1801(担当 坂本)
大会関連HP■http://www.sega.co.jp/joypolis/tokyo.html

九州・沖縄



★アカトンボ産大前店
福岡市東区松香台2-2-2 ☎092-662-8750

1/23 17:00 KOF2003大会
◆参加費100円、キャラ固定

★アカトンボ西新店
福岡市早良区西新4-7-7 ☎092-844-6553

1/10 16:00 KOF2003大会
1/11 18:00 第3回クイズマジックアカデミー店内対戦大会
◆要エントリーカード
1/18 16:00 ストⅢ3rd大会 3on3
1/25 16.00 GGXX #RELOAD大会 3on3

★ハイパーメッセ
北九州市小倉南区北方4-6-7 ☎093-963-7770

1/2 20.30 GGXX #RELOAD大会
1/9 20:30 頭文字D大会
1/16 20:30 サムライスピリッツゼロ大会
1/23 20:30 Zガンダム大会
1/30 20:30 KOF2003大会
※詳細は店舗まで

★アミューズメントスペースOPA
北九州市小倉北区片野4-7-7 ☎093-952-7775

1/2 10:00～ ストⅢ3rd フリープレイイベント
1/9 10.00～ GGXX #RELOAD フリープレイイベント
1/16 10:00～ サムライスピリッツゼロ フリープレイイベント
1/23 10:00～ SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS フリープレイイベント
1/30 10:00～ MARVEL VS. CAPCOM2 フリープレイイベント

大分県

★ドリームワールド
大分市大在中央2-8-3 ☎097-593-5224

1/3～ 18:00 毎週水・木曜日は50円2PLAYイベント
※詳細は店舗まで

★ハイテクランドセガ ハーバープレイス
別府市餅ヶ浜161-2 ☎097-725-3206
hhttp://www.sega-am.jp/seek2/database.cgi?cmd=dp&DataNum=5132050

1/18 20:00 第9期MJ最高位決定戦
◆定員32名、カード必須、18歳未満参加不可
※詳細は店舗またはHPまで

長崎県

★プラボ浦上店
長崎市中園町6-23 ☎095-848-2223

1/3 16:00 闘劇予選：GGXX #RELOAD大会
1/4 16:00 闘劇予選：KOF2003大会
1/11 15:00 第2回GUILTY GEAR 鶍大会
1/18 15:00 KOF2003大会
◆敗者復活あり
1/25 15:00 第8回Zガンダム大会

福岡県

★MAHODO(マホードー)
北九州市八幡西区折尾1-12-14 ☎093-695-0632
http://members.jcom.home.ne.jp/mahodo/index.html

1/10 未定 VF4EVO MAHODO杯 前夜祭イベント
1/11 13:00 VF4EVO CUP戦 MAHODO杯
◆12:00までに集合、申込期日等を必ずHP上でご確認ください。
1/17 18:00 KOF2003大会
1/18 18:00 Zガンダム大会 2on2
1/24 18:00 GUILTY GEAR 鶍大会
1/25 18:00 SCNソウルキャリバーⅡ大会 ランバト
◆SCNポイントランキング戦
1/31 18:00 餓狼MOV大会
※すべて参加費100円、詳細は店舗またはHP参照

★スーパーアカトンボ香椎店
福岡市東区香椎駅前店1-10-10 ☎092-682-0555

1/24 19:00 KOF2003大会
◆参加費100円、トーナメント制

★トンボハウス大橋駅前店
福岡市南区大橋1-9-1 ☎092-553-1081

1/24 15:00 クイズマジックアカデミー大会
◆参加費100円
※詳細は店舗まで

和歌山県

★ミルカトル 加納店
和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033
http://www8.ocn.ne.jp/~millequa

1/3 17:00 DDR和歌山組 ～踏・食・投～ サバイバー大会後焼き肉
1/17 19:00 GGXX #RELOAD大会 ランバト
1/31 19:00 GGXX #RELOAD大会 3on3
※詳細は店舗まで

中国・四国



岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市玉島爪崎162 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com

1/3 20:00 VF4EVO大会
◆VFRポイントランキング戦
1/4 15:00 KOF2003大会
1/10 15:00 サムライスピリッツゼロ大会
◆BNF公認
1/11 20.00 VF4EVO大会 3on3
◆VFRポイントランキング戦
1/12 15:00 Zガンダム大会
1/17 20:00 VF4EVO大会
◆VFRポイントランキング戦
1/18 15:00 GGXX #RELOAD大会
1/24 20:00 VF4EVO大会 3on3
◆VFRポイントランキング戦
1/25 15:00 サムライスピリッツゼロ大会
◆BNF公認
1/31 20.00 VF4EVO大会
◆VFRポイントランキング戦
2/1 15:00 KOF2003大会
※詳細はHP参照

島根県

★ゲームスポットハロウィン
出雲市渡橋町985-3 ☎0853-23-0931

1/3 18:00 GUILTY GEAR 鶍大会 2on2
1/17 18.00 Zガンダム大会 2on2
1/31 18.00 KOF2003大会
※詳細は店舗まで

香川県

★マックスプラザ善通寺
善通寺市中村町1798-2 ☎0877-63-4333
http://www9.ocn.ne.jp/~maxplaza/

1/10 20:00 ソウルキャリバーⅡ大会
1/11 18:00 サムライスピリッツゼロ大会
1/12 21:00 MJランキング大会
1/17 19:00 Zガンダム大会 2on2
1/18 18:00 闘劇予選：KOF2003大会
1/25 18:00 GGXX #RELOAD大会

★ハイテクランドセガ 丸亀
丸亀市川西町北2319-1 ☎0877-28-0660
http://www.sega-am.jp/seek2/database.cgi?cmd=dp&DataNum=4153030

1/11 20:00 NEW！ KOF2003 キングオブキングス
◆定員16名、トーナメント方式
一人参加OK、5組以下の場合リーグ戦
1/25 20:00 Zガンダム ランバージャック大会 2nd
◆時間無制限、定員16組(32名)まで
※詳細は店舗まで

近畿



大阪府

★チャレンジャーアババ天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇ビル1F ☎06-6357-6677

1/10 17:00 第1回KOF2003大会
1/11 17:00 ドラム9&ギタフリ10大会
1/17 17:00 CAPCOM VS. SNK2大会 3on3
1/18 17:00 第6回Zガンダム大会 2on2
1/24 17:00 第1回KOF2003大会
1/25 17:00 第1回GUILTY GEAR 鶍大会
1/31 17:00 GGXX #RELOAD大会 3on3
2/1 17:00 闘劇予選：CAPCOM VS. SNK2大会
※すべて大会開始一時間前まで受付、3on3以外は参加無料

★ハイテクランドセガ アビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1～2F ☎06-6645-7692
http://www.sega-am.jp/seek2/database.cgi?cmd=dp&DataNum=4124060

1/11 15:00 Zガンダム大会
1/18 15:00 GGXX #RELOAD大会
1/25 15:00 サムライスピリッツゼロ大会
1月中 ―― 「闘劇」キャンペーン開催中★
◆期間中「闘劇」開催タイトルがサービス設定です!!
毎月 ―― 毎月末尾が「1」の日はアビオンDAYお得なイベント実施中!!
※すべて参加無料、詳細は店舗まで

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208

1/2 20:00 VO4大会
1/10 20:00 GGXX #RELOAD大会
1/24 19:00 GGXX #RELOAD大会
※詳細は店舗まで

兵庫県

★三宮サンクス
神戸市中央区琴ノ尾町5-4-5 高架下404-407 ☎078-271-0335
http://www.sega-am.jp/seek2/database.cgi?cmd=dp&DataNum=4151050

1/3 18:00 新春VF4EVO大会 いいんだよ神戸杯
1/10 18:00 VF4EVO大会 いいんだよ神戸杯
1/11 15:00 VO4大会
1/17 18:00 VF4EVO大会 いいんだよ神戸杯
1/18 18:00 KOF2003大会
1/24 18:00 VF4EVO大会 いいんだよ神戸杯
20.00 VOオラタン5.66大会
1/31 18:00 VF4EVO大会 いいんだよ神戸杯
毎火曜 18:00 GGXX #RELOAD大会 ランバト
毎土曜 15.00 GGXX #RELOAD大会 ランバト
※詳細は店舗まで

★チャレンジャー三宮店
神戸市中央区三宮町1-3-21 Kビル1F ☎078-393-0388

1/17 14:00 第2回ぷよぷよフィーバー大会
1/23 18:00 第2回サムライスピリッツゼロ大会
※詳細は店舗まで

頭文字D組み手イベント

『頭文字D2』全一の称号を持つ男“イッテヨシ”が『頭文字D2』30人組み手にチャレンジ！

『頭文字D2』全一プレイヤーとして本誌の対談に登場したこともある“イッテヨシ”が今回『頭文字D2』30人組み手にチャレンジ！ 過酷な道のりを走破できるか!?

【タイトル】「イッテヨシ30人組み手に挑戦！」
※同日に「パルプンテ20人組み手」も開催
【開催店舗】カレッジスクエア(山形県)
【開催日程】1月11日 11:00に開催の「頭文字D2ファイナル帝都遠征ヲ迎撃セヨ」大会終了後に開催！
【使用コース】秋名上り、下り
【参加方法】大会当日受付、定員30名の時点で受付終了。
【組み手ルール】詳細は店舗までお問い合わせください。
【お問い合わせ】カレッジスクエア
TEL■023-624-3344(担当 佐々木)



『頭文字D2』の全一プレイヤー「イッテヨシ」氏。当日は、ほかにも有名プレイヤーが登場予定。

イベント準備会に情報を掲載してみませんか？

●大会名 ●主催者 ●参加資格 ●ルール ●開催場所&日時 ●連絡先
上記項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお送りください。★ユーザー主催の場合は開催場所の承諾を得た上で連絡をお願い致します。
郵送 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル(株)エンターブレイン アルカディア編集部 イベント準備会 係
FAX 03-5433-7212 MAIL location@arcadiamagazine.com

「全国猛者探索委員会」発！

今月の猛者たち

ウメハラ50人組み手で強者多数発見！

今回の猛者紹介は、先日「新宿スポーツランド中央口店」で開催された、『GGXX #RELOAD』"ウメハラ50人組み手"で勝利した強者をピックアップしていくぞ！　この猛者達は、闘劇2004でも要注意じゃ！　このコーナーでは、随時皆さまの猛者情報をおまちしとるぞ！

猛者探索委員会　&ぉ会長(126)

北海道・東北

■アミューズメントアム麻生店(北海道)

VO4ランバト大会 11/1・18名
優勝：君がYO!(デルタ)
2位 nexe　3位 週一プレイヤーズ

ギタフリ10大会 11/2・11名
優勝 KJK.DJK
2位 CAP　3位 RIYU MOE

GGXX #大会 11/8・27名
優勝：零一E's(ソル)
2位 かすみLOVE☆　3位 マターリ

Zガンダム大会 11/8・28名
優勝：エマさん大好きズ(Mk-Ⅱ&ハンブラビ、Mk-Ⅱ&アッシマー)
2位 ロンドベル　3位 LOW人's

ドラム9大会 11/9・14名
優勝：104円(税込)
2位 VJ　cano　3位 藤森直之

VO4ランバト大会　11/15・22名
優勝：雷電者一(ライデンD・Tetsuo)
2位 週一プレイヤーズ　3位 呼ばれてとびでてソバババーン

ポップン10大会 11/16・16名
[redacted]
2位 斬艦刀　3位 うめ2@ブリジット2P萌え

Zガンダム大会 11/22・30名
優勝：帝日(キャラ変更あり)
2位 無敵艦隊スペイン　3位 ヤキニク・ヤキニク

ソウルキャリバーⅡ大会 11/23・12名
優勝：ガラナ(アイビー)
2位 しん　3位 OKE

餓狼伝説SPECIL大会 11/24・12名
優勝：MAX相沢(ギース)
2位 MAX波多野

VO4ランダムマッチ大会 11/29・18名
優勝：新札と旭川最弱チームその2(キャラ変更可)
2位 戦車者一　3位 IcicleEdge

GGXX#Rレディース大会 11/30・15名
優勝：ローガミ(アクセル)
2位 なお彦　3位 S

■J&B山大前店(山形)

ウメハラ氏来店記念ストⅢ3rd大会11/9・16名
優勝：ウメハラ(ケン)
2位 マオウ(春麗)

ウメハラ氏来店記念GGXX#大会 2on211/9・40名
優勝　UFCチーム／爆(梅喧)　中ジ(ヴェノム)
2位 はみるはみでる

GGXX#大会 2on2 11/24・20名
優勝　疾風伝説 特攻の中ジ／野菜三択(ロボカイ)
ウルトラ中ジック(ヴェノム)
2位 愛しのアスパラ先生

関東

■大久保アルファステーション(東京)

第6回SVC CHAOS大会 ランバト11/2・16名
優勝：カメテン(キャラ変更可能)
2位 達人　3位 へび使い

M VS. C2大会 7th03 11/9・14名
優勝：マンタイ(アイアンマン、ストーム、ケーブル)
2位 たかゆき　3位 マルクYK

第2回サムスピゼロ大会 ランバト 11/16・53名
[redacted]
2位 小川　3位 ユウ

第2回Zガンダム大会 2on211/23・36名
優勝：ケンタッキーの神(キャラ変更可)
2位 ヒ　3位 マ・スダ&ヤスDX

第5回頭文字D2 八方ヶ原大会11/30・52名
優勝：ドン(FD) オダダイキ(FD)
2位 シイナ&アキバ　3位 ユイヨーア&カナ

■キャロル 瑞江店(東京)

第10回VF4EVO大会 11/9・16名
優勝：ユウ(ジャッキー)、じろぅ(瞬)

第8回KOF2002大会 11/16・18名
優勝：ミド帽メガネ神(ビリー、シェルミー、チョイ)

第11回VF4EVO大会 10/26・11名
優勝：烈☆N.State(葵)

■ゲーム in ナミキ(東京)

ストⅢ3rd大会 11/22・51名
優勝：ぶっちぎれボム／ヌキ(春麗)、KO(ユン)、こわっぱ(ユン)
2位 ジェット便器　3位 さらば保坂　永遠に

■ファンタジア茅ヶ崎店(神奈川)

GGXX #大会 11/23・24名
優勝：VIS(ザッパ)
2位 有刺鉄線／殿下@スマの大会負けました

■ゲームインファンファン(神奈川)

アヴァロンの鍵大会 11/3・15名
優勝：SCA-G
2位 ERROR

Zガンダム大会 11/23・36名
優勝：タケシ君／タケシ(ネモ、ガブスレイ)、コウ(Zガンダム、Mk-Ⅱ)
2位 ケロKey　3位 ギニュー特戦隊

■セガ・パソピアード横浜(神奈川)

VF4EVO大会 PPRランバト 11/1・14名
優勝：うに(ジャッキー)
2位 ジョセフ

VF4EVO大会 PPRランバト 11/8・13名
優勝：メメクラゲ(サラ)
2位 タツ(カゲ)

サムスピゼロ大会 3on3 11/9・30名
優勝：飯綱=むつべ(ミナ)
2位 STL

VF4EVO大会 PPRランバト 11/15・15名
優勝：青ジャン(ジェフリー)

VF4EVO大会 PPRランバト 11/22・15名
優勝：横濱ラウ(ラウ)
2位 なんラウ(ラウ)

VO4大会 月間チャンピオンチーム決定戦11月 11/29・16名
優勝：チーム裏大佐の末路／SHIORI(スペシネ「終」)、YUDA(マイザーγ)
2位 DOP祭り

VF4EVO大会 3on3パソピ杯 11/30・42名
優勝：赤◯ぼろ(リオン)、カシン(ベネッサ)、メメクラゲ(サラ)
2位 Master Guard

■パワーステック(神奈川)

GGXX# 大会 ランバト6R 11/15・13名
優勝：GNT(ヴェノム)
2位 END(スレイヤー)　3位 コウ(ソル)

GGXX# 大会 2on2 11/22・20名
優勝：スバハム(メイ)&ソウ(テスタメント)
2位 白ヴェノム(ヴェノム)&シン(ソル)
3位 松原麦子(ポチョムキン)&咲希(テスタメント)

GGXX# 大会 3on3 11/30・42名
優勝：MM(スレイヤー)、GNT(ミリア)、ユメ(ブリジット)
2位 ソウ(テスタメント)、スバハム(メイ)、りょ～(ディズィー)
3位 マツタニ(ヴェノム)、シン(ソル)、くろね子(ミリア)

■ゲームプラザニューヨーク大船(神奈川)

ストⅢ3rd大会 11/29・19名
優勝：RX(ユリアン)
2位 ガンボーイ　3位 老師

■ゲームセンターリンリン(埼玉)

バカバSP大会 11/1・12名
優勝：キシンドウ
2位 よこあん　3位 AKIYA

GGXX #大会 11/1・27名
優勝：TOOL(ザッパ)
2位 位絵馬　3位 T.T

GGXX #大会 11/8・24名
優勝：KC(エディ)
2位 夕霧　3位 178

GGXX #大会 11/15・24名
優勝：グラ(梅喧)
2位 夕霧　3位 もやし

■げーむ i らんど こころ(埼玉)

GGXX #大会 12/7・32名
優勝：かすみ(エディ)
2位 赤　3位 夕霧

■セガワールド飯能(埼玉)

GGXX #11月大会 11/30・45名
優勝　首領タコス(チップ)
2位 エテソ　3位 TOOL

サムスピゼロ大会 11/30・15名
優勝：暦GHQ=時代(覇王丸)
2位 かえるの人　3位 T.Tトロン

■メッセ102四街道店(千葉)

GGXX #大会 ランバト01 11/14・25名
優勝：麦(スレイヤー)
2位 ところてん　3位 ウメ弟

GGXX #大会 ランバト02 11/23・32名
優勝：麦(スレイヤー)
2位 アロハ　3位 ところてん

■スキッパーズ日立(茨城)

GGXX #大会 8th 11/8・16名
優勝：ねこ太(ブリジット)
2位 773　3位 豪・全本ナイス党

DDR大会 -潰し合い- 11/29・11名
優勝：MK-HIRO
2位 jpN(主催)　3位 MST

ポップン10 11/30・11名
優勝：Azzel
2位 bit-002　3位 豪・MST

■プレイステージマイタウン小山店(栃木)

GGXX #大会 11/29・15名
優勝：ちーくん(ディズィー)
2位 ひろ　3位 べっぺ

■こころっこJ's小山店(栃木)

第2回ポップン10大会 11/8・13名
優勝：西浦健太
2位 山崎香織　3位 KCM

■エクシブワールドbyセガ(群馬)

毎月やってますバーチャ大会 11/22・32名
優勝：不沈艦(サラ)
2位 ザーボン　3位 おーじ

第2回Zガンダム大会 11/29・20名
優勝：アオイ(ネモ)、スールシャール(Zガンダム)
2位 金井、ノブ　3位 サシマン軍曹、トガシ将軍

■エスペランサ高崎(群馬)

Zガンダム大会 2on2 11/23・16名
優勝：世知辛い世の中(ランダム)
2位 ヤマケン　3位 群馬代表もどき

ストⅢ3rd大会 11/24・14名
優勝：小野(いぶき)
2位 カイジ　3位 菅原

中部

■セガワールド長岡(新潟)

第3回セガワールド長岡最速決定戦10/23・19名
優勝：ニッ(インテグラTYPE R)
2位 チャルメラ　3位 ハテナ／ティーダ

■ゲームセンターGLAD(新潟)

GGXX #大会 2on2 11/24・20名
優勝：バベルフィシュたんハァハァ／Kaqn(紗夢)、ゆきのせ(ブリジット)
2位 RON君はクビになりました

■タカラ島プラーカ店(新潟)

サムスピゼロ大会 11/16・13名
優勝：はみる(水邪)
2位 Xi　3位 ARCDIA2号

GGXX #大会 11/22・15名
優勝：Di(アクセル)
2位 如月痴　3位 08

第2回Zガンダム大会 11/24・14名
優勝：チャッキー(Mk-Ⅱ、百式)
2位 ハイメガ　3位 ボールの中の人

■テクノポリス(新潟)

サムスピゼロ大会 11/16・11名
優勝：ギャラ(腐れ外道)
2位 ろいぴ　3位 ハルアキ

VF4EVO大会 シャッフル 3on3 11/22・15名
優勝：チームA(クズ、すぐる、セルフ)
2位 チームE　3位 チームC

GGXX #大会 11/29・12名
優勝　ポチョムキン(チップ)
2位 ポケット　3位 P

■プラボ新潟店(新潟)

第29回ストⅢ3rd大会 11/1・19名
優勝：え～(まこと)
2位 フリカケ　3位 がじろう

第18回ストZERO3大会 11/15・12名
優勝：YMD(ダルシム)
2位 DON　3位 ねも

■アミューズランド ガディス(富山)

KOF98ムーンライトバトル3 11/1・12名
優勝：イノケン(アテナ、レオナ、キム)
2位 ハタ　3位 へにゅう

ストⅢ3rd 真ブロッキングバトル6 11/2・11名
優勝：磯谷(ユン)
2位 じゃり　3位 NAO／武友

KOF2002ロンリーバトル8 11/8・24名
優勝：R.DT(紅丸、ビリー、クーラ)
2位 イノケン　3位 SO／蒼月

KOF2002ロンリーバトル 3on3 11/22・27名
優勝：元祖　比古亭／イノケン、R.DT、比古清十郎(レオナ、紅丸、クサナギ)
2位 ミドル　3位 NASA／にせハートイン

KOF2002ロンリーバトル9 11/29・23名
優勝：イノケン(アテナ、ユリ、レオナ)
2位 まつだ　3位 へにゅう／ワショウ

■セガワールド上田(長野)

第7回GGXX #大会 11/1・13名
優勝：ろざりー(ブリジット)
2位 PD　3位 真紅の死神(故)

第2回C VS. S2大会 11/8・18名
優勝：うらの(A・サガット、ブランカ、ベガ)
2位 コイデ　3位 TKP

第8回頭文字D2大会 11/15・14名
優勝：トクタケ(FD3S)
2位 ライディン　3位 フミオ

■アミューズメントパークNASA(長野)

SVC CHAOS大会 11/23・16名
優勝：祥(リョウ)
2位 ジョニー　3位 藍

■ブリッズ南浜松店(静岡)

ソウルキャリバーⅡ大会 11/9・13名
優勝：Sin(マキシ)
2位 内藤　3位 石野鉄球

近畿

■セガワールド甲西(滋賀)

ソウルキャリバーⅡ大会 11/2・12名
優勝：ニジノ(カサンドラ)
2位 ごっとん

頭文字D2 SHIGA GP 甲西予選 11/16・12名
優勝：テクニカ(BNR34)
2位 バツマルイ

■セガワールド浜大津(滋賀)

頭文字D SHIGA GP 八方ヶ原 往路大会 11/2・15名
優勝：カズソン(DC2)

VF4EVO大会 11/8・16名
優勝：歌舞伎(アキラ)
2位 爆烈

VF4EVO大会 2on2 11/8・16名
優勝：陸奥(リオン)、としみつ(ウルフ)
2位 のら犬&黒槍騎士

WCCF浜大津CUP 第17節(U-5) 11/9・12名
優勝：そマジックアート・アンカラ
2位 ノイエ・ジール

MJ大会 11/16・16名
優勝：京都美人
2位 流星☆三青竜

WCCF WINNERS CUP 2nd 予選 11/22・32名
優勝：エネミーゼロZ(WG)
2位 クールサーフ

Zガンダム大会 11/23・15名
優勝：ZZガンダムチーム(Zガンダム、Zガンダム)
2位 トロクェ!!(Mk-Ⅱ、Mk-Ⅱ)

頭文字D2「SHIGA GP赤城 上り」大会 11/30・11名
優勝：エアリアル(DC2)
2位 クール(FD3S)

■ネオアミューズメントスペースa-cho(京都)

第19回VF4EVO大会 3on3 11/8・33名
優勝：うんこウラチーム／少年(ラウ)、博士(ラウ)、人造人間(ラウ)
2位 VFC

第36回ストZERO3大会 2on211/9・34名
優勝：AKEBONOBONO／アサバ(ゴウキ)、ネコノヒ(サガット)
2位 まじうざい2

第36回GGXX関西ランバト 11/13・108名
優勝：乱レボ(エディ)
2位 西京極の男　3位 毬藻

第37回GGXX関西ランバト 11/27・124名
優勝：乱レボ(エディ)
2位 MGA　3位 マグ

■チャレンジャーGAMGAM店(大阪)

第67回SCNソウルキャリバーⅡ大会11/8・12名
優勝：さるすべ(アスタロス)
2位 京橋刹那　3位 自動人形

第68回SCNソウルキャリバーⅡ大会11/15・16名
優勝：さるすべ(アスタロス)
2位 京橋刹那　3位 KYO

第8GGXX #RELOAD大会 11/16・13名
優勝：おみと(ジョニー)
2位 ドン・ばんちょ

BNF サムスピゼロ大会 ランバト11/16・9名
優勝：いわ(雲飛)
2位 気分屋気侭　3位 フリークス

第69回SCNソウルキャリバーⅡ大会 11/22・15名
優勝：さるすべ(アスタロス)
2位 ドン・ばんちょ　3位 京橋刹那

サムスピゼロ チャレンジャーチャンピオンシップ前夜祭個人戦 11/23　24名
優勝：:NEO(閑丸)
2位 ガラコ　3位 M

サムスピゼロ チャレンジャーチャンピオンシップ最終予選一回目 11/24・19名
優勝：ジョニー(慶寅)
2位 RTF　3位 mhata

サムスピゼロ チャレンジャーチャンピオンシップ前夜祭2on2 11/23・20名
優勝：OK牧場／気分屋気侭(ガイラ)、フリークス(慶寅)
2位 RC

サムスピゼロ チャレンジャーチャンピオンシップ最終予選二回目 11/24・18名
優勝：TOMOI(慶寅)
2位 ヴォルト　3位 ガラコ

第1回サムスピゼロチャレンジャーチャンピオンシップ本戦 11/24・32名
優勝：ジョニー(慶寅)
2位 ヨンスン　3位 神無月みちる

第9回GGXX #RELOAD大会11/30・12名
優勝：壁際のDC(ジョニー)
2位 悶太

BNF サムスピゼロ大会 ランバト 11/30・12名
優勝：ドン・ばんちょ(バビー)
2位 てんぜ　3位 だいず

■チャレンジャー関大前店(大阪)

第13回GGXX #大会 11/1・13名
優勝：rook(カイ)
2位 切り捨て御免　3位 ABE

第3回Zガンダム大会 11/2・18名
優勝：ハァオ軍(Zガンダム)
2位 必殺!? 仕事人パート2　3位 キノコチーム

サムスピゼロ大会 チャンピオンシップ予選 11/8・31名
優勝：神無月みちる(ミナ)
2位 くまあく　3位 主水

第4回Zガンダム大会 11/16・12名
優勝：ハァオ軍(Zガンダム)
2位 サトウ軍　3位 帰宅部

第14回GGXX #RELOAD大会 11/22・17名
優勝：MNE(カイ)
2位 切り捨て御免　3位 クルー

第3回サムスピゼロ大会 ランバト 11/29・14名
優勝：こって(腐れ外道)
2位 あぶあぶ　3位 ディスタ

第4回Zガンダム大会 11/30・14名
優勝：ハァオ軍(Zガンダム)
2位 トロ軍　3位 ズオン軍の何!?

■チャレンジャー土居店(大阪)

第4回GGXX #大会 11/9・20名
優勝：悠望(ザッパ)
2位 リョーマ

■チャレンジャー追出門店(大阪)

バトルギア3大会 12/9・12名
優勝：黒猫氏
2位 庄本氏

■チャレンジャーアババ天神橋店(大阪)

第11回GGXX #大会 11/1・19名
優勝：かず(エディ)
2位 鑞　3位 ミツミ

第2回C VS. S2大会 ランバトR5 11/8・17名
優勝：馬(A・さくら、ベガ、ブランカ)
2位 ライ　3位 555

第1回サムスピゼロ大会 11/9・12名
優勝：水九の飛翔兎(水邪)
2位 ヨンスン　3位 三郎

第11回GGXX #大会 2on2 11/15・36名
優勝：萌@萌(闇慈、メイ)
2位 アラクレ　3位 ジョーカーさん最高です

第2回C VS. S2大会 ランバトR6 11/22・12名
優勝：ヤスダ(P・バルログ、春麗、キャミィ)
2位 ナカニシ　3位 ライ

第10回C VS. S2大会 2on2 11/29・16名
優勝：長瀬のDQN(A・さくら、ブランカ、ベガ／K・ひびき、舞、サガット)
2位 新キャラ履ってみますた　3位 荒らし

第13回GGXX #大会 11/30・28名
優勝：P.C(ソル)
2位 かず　3位 加藤タカ

■チャレンジャー三宮店(兵庫)

サムスピゼロ大会 チャンピオンシップ予選 11/21・17名
優勝：あぶあぶ(レラ)
2位 ミニット　3位 マーストリウス

■ミルカトル加納店(和歌山)

GGXX #大会 ランバト 11/8・31名
優勝：TOO(ポチョムキン)
2位 RES

GGXX #大会 3on3 11/22・36名
優勝：ゼット優勝記念(ランダム)
2位 月マンセー

中国・四国

■ファンタジスタ(岡山)

サムスピゼロ大会 11/9・19名
優勝：たこ(幻十郎)
2位 竹村　3位 雨森

GGXX#大会 11/16・17名
優勝：おっさん(ロボカイ)
2位 影山　3位 KEI

サムスピゼロ大会 11/24・21名
優勝：雨森(半蔵)
2位 おっさん　3位 どれみふぁでぐち

VF4EVO大会 11/29・13名
優勝：カタナ(アキラ)
2位 ぶっさし　3位 MON☆CHAN

KOF2002大会 11/30・20名
優勝：山本(庵、京、アテナ)
2位 森元　3位 松田

■ゲームスポットハロウィン(島根)

GGXX #大会 2on2 11/8・18名
優勝：ナオト(ランダム、ランダム)
2位 1024　3位 おかず

Zガンダム大会 2on2 11/22・16名
優勝：カワモチ(ランダム)、コバ(ランダム)
2位 ゴルゴ&おかず　3位 コンベイ&木村

九州・沖縄

■MAHODO(福岡)

GGXX #大会 ランバト 11/1・53名
優勝：九州大会参加よろしくお願いします(エディ)
2位 蒼肉　3位 Kボタンカラー

VFR VF4EVO大会 3on3 11/8・39名
優勝：ヒョードウFC／ノナッチ(ウルフ)、ヒョードゥ(アキラ)、ミシマJAPAN(ジャッキー)
2位 爆乳サラ感謝祭　3位 まさの部屋／Zバランス

SCNソウルキャリバーⅡ大会11/15・26名
優勝：T'(シャンファ)
2位 やさぐれ　3位 腹黒子

ガンダムDXランダム大会 2 11/16・16名
優勝：ハヤツ(キャラ変更可)
2位 ヒーロ　3位 ブラックマンバ@キル・ビル／マーマ

餓狼MOW大会 11/22・20名
優勝：TIC@弱キャラ(ジェニー)
2位 HAL　3位 アホ

GGXX #RELOAD大会 11/23・46名
優勝：キラークィーン(エディ)
2位 コンにゃん　3位 LOX

サムライスピリッツゼロ大会 11/29・17名
優勝：HAL(雲飛)
2位 F谷　3位 イオナズン

■スーパーアカトンボ香椎店(福岡)

サムライスピリッツゼロ大会 11/22・12名
優勝：F谷(水邪)
2位 柳葉魚　3位 橋口

■トンボハウス大橋駅前店(福岡)

GGXX #大会 11/22・13名
優勝：覚聖アゲハ(メイ)
2位 味王

■赤トンボ西新店(福岡)

第1回クイズマジックアカデミー大会 11/9・16名
優勝：セルク(シャロン)
2位 たっくん　3位 まるく

ストⅢ3rd大会 11/16・20名
優勝：ザコ(まこと)
2位 しばき　3位 牛!?

■プラボ浦上店(長崎)

第9回GGXX #大会 11/7・18名
優勝：エスオー(ジョニー)、ヒー(梅喧)、TOril(アクセル)
2位 RYO&しいな&米村制高
3位 ケンシロウ&百貫男&スカトゥーリッシュ

第4回Zガンダム大会 11/16・28名
優勝：コウ&日曜日(キャラ変更あり)
2位 シンタ&シン　3位 ア・ラクエン&ユニセフ

第1回兎-野生の闘牌-大会 11/21・16名
優勝：万馬券(ユウキヒョウ&シャモア)
2位 かげつ　3位 ゴール伝吉

第5回Zガンダム大会 11/28・24名
優勝：シン&バサシ(キャラ変更あり)
2位 ゼロ&日曜日　3位 フェンリル&白いの

■ドリームワールド(大分)

Zガンダム大会 ポイントバトル 11/30・12名
優勝：コウ(陸戦ガンダム・ガブスレイ)
2位 ヒイロ・ユイリィ　3位 うずら

今月の猛者紹介！

今月は、先日新宿スポーツランド中央口店で開催された、『GGXX #RELOAD』ウメハラ50人組み手から強者を紹介しよう！　ウメハラに勝利したのは、南波、びびけん、桝谷、いさ、シャロン、ネモ、NOX、ナガレ、芋、の9名。この9名は闘劇2004でも要注意！　特に「いさ」と「シャロン」はこの日ウメハラに2勝している注目の猛者だ！　そして今回のウメハラの組み手の結果は39勝11敗。さすがは猛者を超えた"2D神"。ちなみに&ぉ会長も参加して惨敗されていました(合掌)。



ライバルたちの厳しい攻撃が目立ったウメハラ組み手。

http://www.arcadiamagazine.com/branch/event.html

48

Joystick Troopers

ジョイスティック トゥルーパーズ

■プロフィール■

今年の個人的なベストゲームは『メトロイドプライム』です。

僕らは本当に「ビデオゲームのイイお客様」なのか?

白い……のように……日だ「と、文字が何も書かれていないエディタの画面を見ながら一人苦しむ、師匠も走る12月の夜を過ごしているワケですが、皆さまいかがお過ごしでしょうか?

ヤフオクで競り落としたメロン記念日のチケットは届かないわ、せっかく買った「キャッスルヴァニア」のイベントは仕事で行けないという散々な日々の中、ターメリックであるとこのサミーが、"ぬるま湯"セガの筆頭株主になった。微笑ましいニュースが唯一、最近あった愉快な出来事というオレ様な日々を過ごすドラゴンです。ブック折込ズミのワークでしょ? ショッパ過ぎ。オーバーするわけねえじゃん……とイヤな笑みを浮かべながら。

コレでハッキリしたっしょ。先回しにしていたツケが、一気に噴出。ハードウェア[illegible]の進歩が必ずしも幸せに直結しないことをさまざまと感じた一年でした。

コンビニでゲームが買える図式は確かに物流ハードの進化によるたまものだけど、結局はそこにニーズが無いために消えてなくなった。総合エンターテインメントという[illegible]ゲームが入り込んだ会社が作るビデオゲームに、僕個人は面白さやニーズを感じられるだろうか? マニアの要求はニーズといわない。ほかのイイお客さんはいくらでも開拓できる。

ああそうさ、利益を生むことがニュースになることが最優先されるなんて百も承知だ。でもねでもね、[illegible]、おれみたいなゲームバカでも……利益を生むためにココを強調して作りました―というのが透けて見える。[illegible]の目みたいなのばかりが発達しちゃうんですよ。イベン[illegible]

[illegible]フトを遊ばないまま捨てたって、だれも悲しまない。中古屋に売るより、燃えないゴミの日に出したほうがやつらは喜ぶ。

本当にすみません。

この文章を読んで[illegible]ほどの怒りを覚えているであろう、そのタイトルのファンや開発者の皆さまには申し訳ないけど、僕やあなたたちは「やつら」の視界には入っていないんですよ。あなたの上司やイベントに出演したタレント本人も、それをお膳立てした連中のだれもが。

いつの間に、どうして、こうなっちゃったんだろう。

この数カ月というもの、コラムの内容は決まって[illegible]でお茶を濁している……じゃなくって、疑問を呈したままで終わるパターンが多い。こうしてウダウダいってるうちが華だ、と思いたいよ。この[illegible]、若い仕打ちか[illegible]ビデオゲーム[illegible]野郎がビデオゲーム雑誌に書いて[illegible]ンだよ、もう止めろよ、といくら[illegible]ても、この作文は続けたいっす。確かに今のゲーセンに心動かされることは非常に少ないけど、今このコラムを止めたら、そのままビデオゲームそのものから足が遠ざかりそうな自分が怖い。

「そんなに今のゲーセンって面白くないの?」というメールを何通も頂きました。ビデオゲームを舞台にした[illegible]から何度も励ましてもらいました。こうしたココロの貯金がある限り、握ったジョイスティックは離さないと思います。

まだ僕が知らない、ビデオゲームの面白さがあるはずだ。きっと。

今年の個人的なベストゲームは「メトロイドプライム」です。ハードの進化にキッチリ表現力で応えながら、ビデオゲームの面白さ最大のキモである、どこかで[illegible]した全く新しい面白さを見せてくれました。[illegible]の対象にはならないのに、オープニングとエンディングではしっかり泣かせる。それでいて[illegible]ビデオゲー[illegible]



編集者談! すべてが理想系ではないにしても、この時代のこの瞬間に立ち会えていることを幸せに思う。若いころにシューティングに燃え、対戦格闘にスライトすることができ　これに付いてこれないプレイヤーが多くいるご時世、でもやっぱりタイムリーにさまざまな興奮を感じられる幸せってあると思うわけ。80年代～90年代、そして今、どうであることが理想だったかではなく、サミーにしてもセガにしても今後はどうなるんだろう、ってね

新春 年賀状 2004

今年もやってまいりました。新年をメーカー書き下ろし年賀状とともに迎えるお正月！　この書き下ろし年賀状を、読者の皆さまに抽選で各1名様にプレゼント！　応募ハガキに欲しい年賀状の番号を書いて送ってね。

参加メーカー：SEGA-AM2／SEGA-WOW／SNKプレイモア／アミューズメントヴィジョン／アルファ・システム／カプコン／グレフ／ケイブ／コナミ／サイバーフロント／サミー／セガ(メカトロ研)／タイトー／ナムコ／ヒットメーカー／悠紀エンタープライズ

コナミ

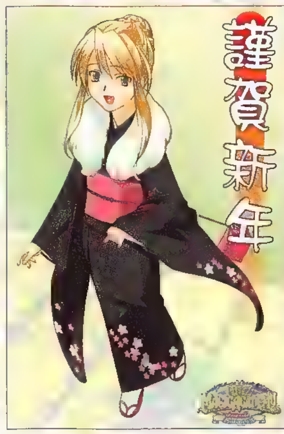
04



03



01 02

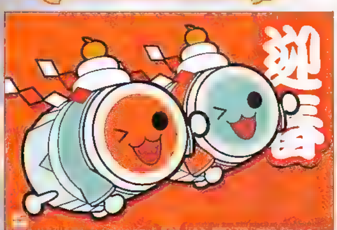




あけましておめでとうございます。2003年はたいへんお世話になりました。皆さんはどのような年でしたでしょうか？　コナミは皆さんの熱い声援にも後押しされて進化続けた年でした。2004年も、制作スタッフが気合を込めたタイトルが目白押しです。早く皆さんに遊んで頂きたくてウズウズしています。どうぞ本年も宜しくお願い申し上げます。(ブランドコミュニケーションプロデュースチーム　吉田)

ナムコ

10



あけましておめでとうございます。正月といえば「龍」と「太鼓」だね。何も今年の年賀状が「ドラゴンクロニクル」と「太鼓の達人5」だからってわけじゃないよ。「龍」は干支にも入ってるし、獅子舞のお囃子には「太鼓」がつきもの。うーん、正月さ加減爆発！　ということで、お正月はゲームセンターに行って「ドラゴンクロニクル」と「太鼓の達人5」をプレイしよう！　(来年の挨拶は「正月といえば～」の部分だけ変えて同じ文の予定)(AMセールスグループ　新井)

11



悠紀エンタープライズ

2003年は私どもにとって"躍進"の年でした。2004年は"驀進"の年にしたいと思います。さて「サムライスピリッツ零」は楽しんで頂けましたでしょうか？　闘劇に選出された事により、一層熱を入れてやりこむプレイヤーの皆さんもおられることでしょう。そんな皆さんの期待に添えるよう、これからもサムスピに限らずさまざまなタイトルを作って参ります。新参者ですが悠紀エンタープライズを今年もよろしくお願い致します。(高屋)

07



06



05





09

08



メーカー年賀状が欲しい人は、216ページのアンケートハガキに必須事項を記入の上、プレゼント欄に欲しいイラストの番号を書いて送ってください。

SNKプレイモア

13



『KOF2003』で、今年もやっと最後を飾ることができました。毎年応援して下さっております皆さん、どうも有難うございます!! 今回の年賀状企画はKOF開発スタッフに描いてもらいました。それぞれ個性あふれる作品ですのできっと楽しんで頂けると思います。今後の抱負は、引き続きビッグタイトルをリリースすることで、開発スタッフともども頑張っていきます。『アルカディア』を読んでアーケードに駆け込みたくなるようなタイトルを作っていきたいですね。来年もどうぞ宜しくお願い申し上げます。(RC事業推進課　鈴木)

14



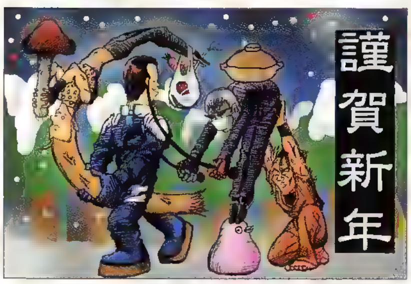
12



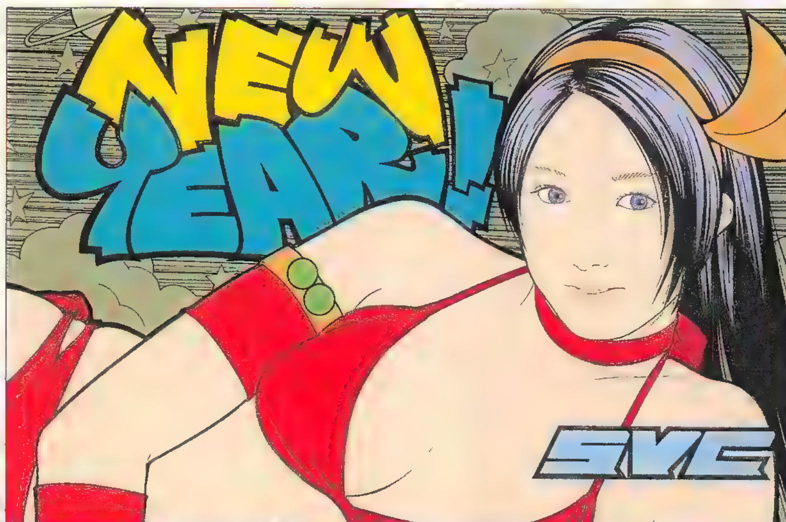
カプコン

昨年は「ストリートファイター15周年」や『機動戦士Zガンダム　エゥーゴvs.ティターンズ』など、いろいろ盛り上げていただき、ありがとうございました。今年もガンガン行きますので、期待してててください！(寺田)

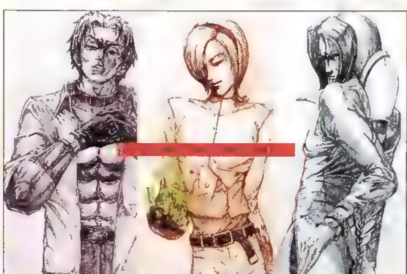
15



17



16



21



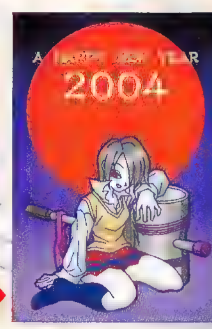
20



19



18



今回、プレゼントページの番号と年賀状イラストの番号がアルファベットと数字で違いますので、気を付けてご投函ください。

サミー

アルカディア読者の皆様、あけましておめでとうございます！　アトミスウェイブもファンの皆様の熱い応援のおかげで、絶好調でございます。2004年は『AW-NET』対応タイトルも続々登場予定！　ネットで広がる新しいアトミスウェイブの形、皆さん独自の遊び方を発見していただくことが、サミースタッフ一同にとって一番の喜びです。今年もサミーを応援お願いします！（販売促進グループ　川口）



22

23





24



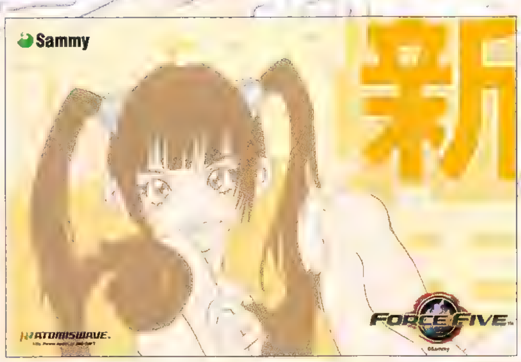
25

26



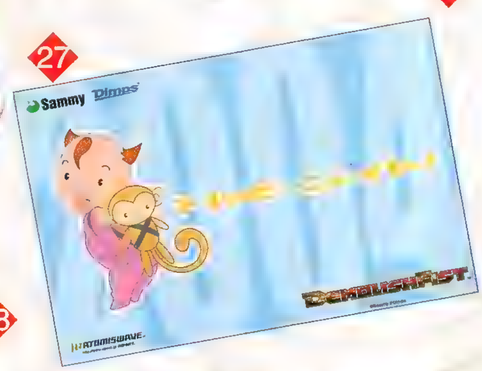
29





28

27



メーカー年賀状が欲しい人は、216ページのアンケートハガキに必須事項を記入の上、プレゼント欄に欲しいイラストの番号を書いて送ってください。

セガ（メカトロ研）

あけましておめでとうございます。大好評の「StarHorseシリーズ」がさらなる進化を遂げ、「StarHorse Progress」として誕生しました。今回は、最高99,999枚までメダルが上乗せされるプログレッシブ機能を搭載、また、ドットマトリクスにより臨場感溢れる雰囲気を体験していただくことが可能となりました。2004年もスタホで突っ走れ!! 詳しくは、http://www.segastarhorse.com/ へ。

31

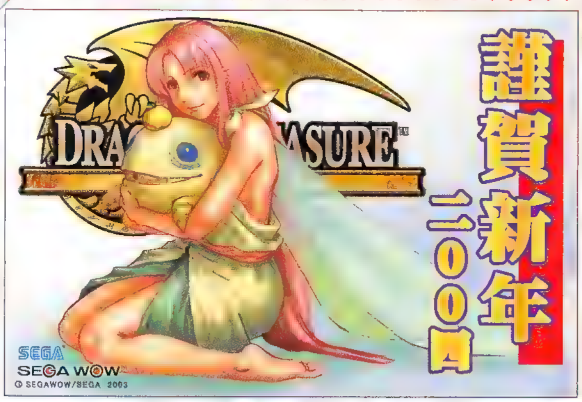




30

明けましておめでとうございます！ 昨年は『クレイジータクシーハイローラー』、『WCCF2002-2003』、そして『アヴァロンの鍵』とそれぞれにリリースさせていただきました。プレイヤーの皆さん、編集部の皆さん本当にありがとうございましたっ！ で、今年も『頭文字D ARCADE STAGE Ver.3』を皮切りにたくさんタイトル出します！驚愕のタイトルもありますぜ。どうぞ今年もヒットメーカーにご期待下さい！（広報企画室 笹原）

ヒットメーカー

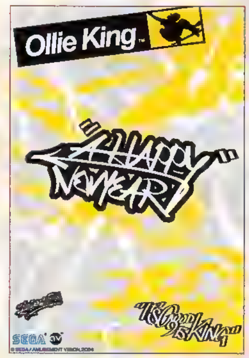


32

オーバーワークス

あけましておめでとうござます！ ドラゴントレジャーも発売されて半年になりますが、この間「DTチャンスで18連チャンした」という噂を聞きました。恐るべき無限連チャンシステム！ そんな快感をもっと体験したいだろうと、この冬からドラゴントレジャーは、メダル大幅開放になっています。大きなアタリのチャンスですので、お年玉と思ってぜひプレイしてくださいね。今年もSEGAWOWをよろしくお願いします！（大原）

33





34

SEGA-AM2

一年が終わろうとしています。（人によっては年明けにご覧になられているかもしれませんが）絶賛稼動中のアウトラン2、プレイしていただけましたか？ ドライブが苦手な方も楽しく遊べるはずです！ まだの方、ぜひお試し下さい。また1月にサントラも発売しますので、そちらもよろしくお願いします。さて、来年のSEGA-AM2は、今までにない新しい遊びを皆様にご提供できそうです。来年のSEGA-AM2にご期待下さい！（木原）

37



アミューズメントヴィジョン

激動の2003年もあっという間に終わり、また新しい1年のスタートですね。まずは、スタイリッシュなスケボーレーシングゲーム『Ollie King』を皮切りに、AVは2004年も新しいチャレンジをどんどんしていきます。遊びと楽しさを追求するAVのヴィジョンを肌で感じてください。2004年も今まで以上に応援してね。（広報 大音師）

36



35



今回、プレゼントページの番号と年賀状イラストの番号がアルファベットと数字で違いますので、気を付けてご投稿ください。



42



44



43

タイトー

まいど！　松桐坊頭です。もう年賀状の季節ですね。今年もいろいろ発表したし、また2004年に向けての新作も制作中です。その中から『バトルギア3Tuned』と『ゾイドインフィニティ』、『ダイノキングⅡ』の3点を年賀状にしてみました。気に入ったものがあったらぜひ応募してくださいね。ちなみにココだけの話だけど『ダイノキングⅡ』の年賀状は今年タイトーが使用しているものに近いそうなんで、かなりレアですぞ!!（松桐坊頭）



38

サイバーフロント

★アーケードのみなさま初めまして。PCや家庭用機でお世話になっているみなさま、またお会いできてうれしうございます。大井町からの使者、サイバーフロントです。
★お陰様でご高評いただいております「ころん」、昨年11月の発売以来着々と中毒者が増加中とウレシイ知らせ！　ありがとうございます！　でもね、本番は対戦ですよ！　変幻自在な攻防を是非マスターしてください。★でわでわ、今年もよろしくお楽しみ願います。



39

アルファ・システム

あけましておめでとうございます。2004年も色々と幅広く皆さんに多くの楽しみを提供できるように、頑張ってゆきたいと思います。とりあえずは、各機種で発売されている、または発売予定のコンシューマー版『式神の城Ⅱ』やら関連商品やら、よろしくお願いします。アーケード製品は発表までしばらくかかると思いますが、鋭意制作中ですので、楽しみに待ってて下さい。運がよければ今年中に何か発表できる……かも知れません（汗）。　（企画　須田）



46

グレフ

新年あけましておめでとうございます。昨年は念願のシューティングがリリースできて、ホッとした次第です。今年の目標は「アーケードで二本リリース」……できたらいいな。何はともあれ、本年も死なない程度に頑張りたいと思いますので、どうかご声援よろしくお願い申し上げます。（スタッフ一同）



45



47



40



50

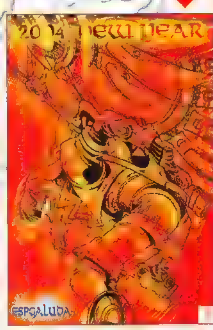
ケイブ

新年あけましておめでとうございます。昨年は『エスプガルーダ』、携帯ゲームサイト『ゲーセン横丁』をご愛顧いただき誠にありがとうございました。2004年も、アーケードで！　そして携帯で！　皆さんにより楽しんでいただける作品を目指し、スタッフ一同不眠不休でがむばりますっ!!　ので、これからもケイブを応援してくださいね。ではでは、本年もよろしくお願い申し上げます。（開発　古幡）

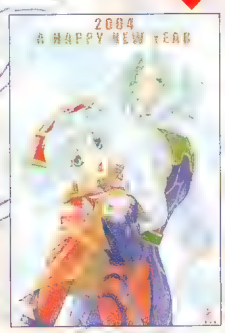
51



49



48



41



メーカー年賀状が欲しい人は、216ページのアンケートハガキに必須事項を記入の上、プレゼント欄に欲しいイラストの番号を書いて送ってください。

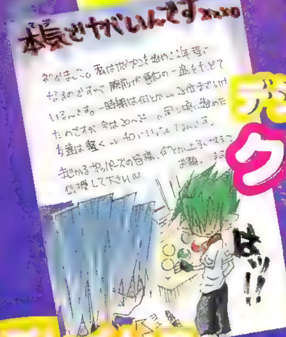
みんなスターだ★ポップンスターズ

池袋サントロペでとことん追い込み！



池袋東口のサンシャイン通り、東急ハンズの向かい側にあるゴージャスな外観の「サントロペ池袋店」が今回の舞台。ゲーム機も豊富で、新作のロケテストもよく行なわれるコナミックの名店だ。

悩めるポッパーズが出現して、「どうしてもクリアできない！」とお悩みのあなたをサポート。ばっちりクリアまで導きます。今回のお題はデジフォーク！



デジフォーク(HYPER)をクリアしたいんです!!

クリアできるよう
ご指導のほど
よろしくお願いします。



このコーナーに教育を求めるおはがきをくれた、紅青さん(左)と、付き添いで来てくれた飛田誠さん。二人はポップン友達。

赤男のプレイをよーく見てね



紅青さんのさっきのプレイについて、なぜ失敗が起こっているのかという点と、その対策を説明した。その上で、さっき失敗した個所を重点的に見てもらうことに。できる人のプレイを見て、イメージトレーニングすることもとても大切！ 覚えておこう。

まずはプレイしてもらいましょう



まずはどの部分でミスが出ているのかを把握するため、一度プレイしてもらうことに。ちょっと緊張しながら筐体に向かう紅青さんの後ろから、先生となる赤男がしっかりチェックしたよ。

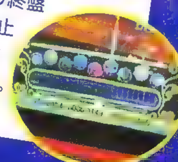
POINT

終盤で失敗しやすい譜面は、判定が甘いというこの曲の特徴を利用して同時押しで拾い、忙しくなる右手の譜面は集中的に練習して体に覚えさせよう。

詳しくは下のパートを参考に！

紅青さん現状の腕前

中盤までは順調にたたき、ゲージをためていく紅青さん。しかし終盤でゲージが減り始めると止まらず、盛り返すことなく最終的にはゼロに……。問題は終盤だ!!



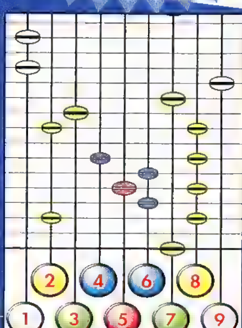
デジフォーク(HYPER) "ココ"がポイント

デジフォーク(H)をあとちょっとでクリアできる。という人が対象です。そして、攻略にするにあたり、ポイントを後半の複雑な部分と一番最後の部分に絞りました。この部分ができなくてクリアできないという人が多いので、ぜひ参考にしてみてください。

複雑になったら全体を見よう

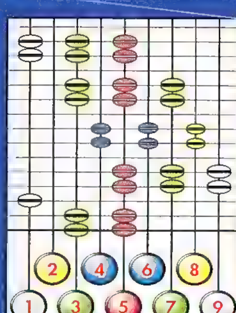
曲の後半、二回に渡って登場する複雑な部分です。右手と左手を両方とも細かく動かさなくてはいけないので、苦労している人も多いのではないでしょうか？ ここで重要なのは手を止めないことです。手を止めることによってゲージが大幅に下がるので、分からなくても手は動かしましょう。それを踏まえた上で読んでくださいね。

まずは、8→6→8→6→8を8＋6→8＋6(6)と同時押しにします。これで、左側に神経を集中させることができ、BAD数が減ります。最後の6は、ポップ君はありませんが押してもBADは出ないので、流れで押してしまってもかまいません。押すタイミングとしては、8に合わせてたたきましょう。



見逃すことも重要

曲の締め部分に出現する左図の譜面、3＋5→3＋5の後の1を無理に取ろうとして、その後の三つ同時押しがズレてしまう人もいると思います。しかし、3＋5→3＋5後の1を無視して、そのまま5＋7＋9→…と続けると簡単に取れるはずです。無理に取るよりも断然楽なので、どうしても取れない部分や、取りずらい部分には、こういったテクニックを使ってみるのも一つの手段です。



あきらめないで何度もチャレンジ!!

はみ出しポッパーズ 私も何度か経験したことがあるんですが、あとちょっとでクリアできる曲などが、急に全然できなくなることってありますよね？ しかしそれを乗り切ると、挑戦しても全然できなかった高難度曲などが、楽にクリアできるようになっていたりします。こういったスランプの壁を乗り越えると、今までよりも、より一層楽しくなって、そのときは上達も早いんですよね。(赤男)

ヤッタ♪ こんなにゲージが残ったよ!!

あとは回数をこなすのみ



ウ〜ン惜しい!! 惜敗の連続

やるべきことはやったので、後は回数をこなすのみ。しかし、残念ながらこの日はクリアには至らなかったが、確実な進歩を見せた紅青さん。後日クリア報告が届くのは、間もないことと思われた。

紅青さんの成長

右側だけプレイの処方箋を実践した直後から、難所を抜けた後もゲージが残るようになったよ。実に素晴らしい成果だ！ 後は丁寧にたたいてミスを減らしていけばいい。



できていないところを洗い出そう



実際にプレイすることと、反省点を踏まえて赤男のプレイを見る、というフローが何度も繰り返された。それにより、中盤でのゲージ回復が早くなり、ゲージの減りも少なくなってきた。いい調子！

紅青さんへの処方箋

右側だけ拾ってタイミングを覚えるべし！



左右に散らばったポップ君に惑わされる終盤の難所。ここのリズムを右側だけ体で覚えるため、中央の赤から右側だけを拾って、左の方は完全無視してプレイしてみてもらった。

POINT

この練習方法は、左右で異なるリズムをたたく譜面でとっても効果的だよ。一人でプレイするのに抵抗があるなら、反対側には友達に入ってもらうといい。一度試してみることをお勧めするよ!!

翌日……

「デジフォークの隣りに銀のポップ君が付きました！」というられしいメールが届いたよ！ これからも頑張ってね！

クリアおめでとう!!

緊急決定 ポップンシリーズ イラストコンテスト開催!!





応募のキマリ



応募は、はがきまたは封書、CG投稿も受け付けております。投稿規定は、アルカディアフロンティアーズと同様ですので、181ページを参照の上、お送りください。

送り先
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10　みかみビル
アルカディア編集部
「ポップンイラストコンテスト」係

メール　popn@arcadiamagazine.com

締め切り　2004年3月13日

発　表　アルカディアNo49　6月号の当コーナーにて



イラストコンテスト詳細

ポップンファン待望のイラストコンテストを開催しちゃいます。イラストはポップンシリーズに登場したキャラクターならなんでもOK！ 作品も問わないので、『ポップン1』〜『ポップン10』までの中で、キミが一番好きなキャラ、描きたいキャラを描いて送っちゃおう。しかし、『アニメロ』、『アニメロ2号』、『ディズニーチューンズ』は対象外なので注意！ たくさんの個性的なイラスト、たくさん待ってまぁ〜す♪



ポイント1 選考はアルカディアとポップンチームの面々

イラストを選考するのはアルカディアとコナミのポップン開発チーム！ 自分の作品をしっかり見てもらっちゃおう。もちろん選ばれた作品には開発陣からのコメントももらっちゃうぞ。

ポイント2 選ばれた人にはいいことが!?

現段階では、ちょっとまだ言えないんだけど、実は優秀作品には何かいいことがあるんだ。もしかしたら、キミが今考えていることが現実になるかもしれないよ！



はみ出しポッパーズ 音楽ゲームでは特に、回数をこなすことが大切。時間が許す限り追い込んで何度もプレイしたことが、紅青さんの実力アップに繋がったと見える。また、腕のある仲間が近くにいる環境もうらやましい。紅青さんは、友達の飛田誠さんをよきライバルとして目標にしていて、次に目指すはライバル飛田さんを越えるべく、LV40の曲クリアとのこと。応援してますヨ！（閃屋）

BEAT RAIZING ⅡDX
Put Questions to NAOKI

既に佳境を迎えているであろうⅡDX最新作の開発。多忙という言葉では生ぬるいこの時期に、お馴染みNAOKI氏がメールでのインタビューにこたえてくれた！　NAOKI氏の新たな挑戦や意気込みから、否が応にも次回作への期待が高まってくる。"NAOKIの現在"から、"ⅡDXの未来"を感じてみよう。



NAOKI
DDRシリーズのミュージックディレクターとしてあまりにも有名な人物。ⅡDXシリーズでも「EUROBEATといえばNAOKI」といえるほど大きな存在感を放つ。新境地開拓の精神も旺盛だ。

次回作『10th style』の手掛かり

――まず次回作の「音楽的コンセプト」を教えてください。

NAOKI　「beatmaniaⅡDX 10th style」の僕の楽曲の"コンセプト"は、次世代を担う有力コンポーサーとの楽曲制作コラボレーションですね。例えば「pop'n music 8」で楽曲を初めて発表した際に結成した、新鋭女性シンガソングライター・Lunaとのユニット"TERRA"。現在はポップンやee MALLでHYPER J-POPサウンドを展開し好評を博していますが、beatmaniaⅡDX初登場ということで、ⅡDXにふさわしいと思えるような"TERRA"のHYPERサウンドを届けたいと思っています。

何はともあれ、今まで僕が発表してきたユーロビートやR&Bに、さまざまな外部のアーティストとのコラボレーションによって新たに生まれ変わった、10作目という一つの区切りを感じさせるようなサウンドを届けたいですね。

――前作では豪華でユニークな顔合わせのREMIXが好評でしたが、次回作でも収録されるのですか？

NAOKI　今のところは秘密なんですけどね……最大のヒントは「僕がリスペクトしていたミュージックプロデューサーの音楽」を自らの手で○○○○○して、収録する可能性があるということです。

――ちょっと前の話になってしまいますが、"secret LIVE"を今、改めて振り返ってみていかがでしょうか？

NAOKI　「secret LIVE」に関しましては、もう一度といわず、何度でも演ってみたいですね!!　もっともっとね、可能性があってやれることが音楽シミュレーションゲームにはあると思うんですよ。音楽とゲームのミクスカルチャーこと、僕はいまだにとらえてやまないですからね。プレイヤーの皆さんが欲し求めていてくれる限り、ライブは大ありと思ってます。オーディエンスと一体となってハイになれるって、もう最高じゃないですか……すごく良いと思える曲が出来た時の感覚に、どことなく似てるんですよね。

"クリエイター"NAOKIを構成するもの

――NAOKIさんが最もインスパイアされたもの、癒されたものなどありましたら教えてください。

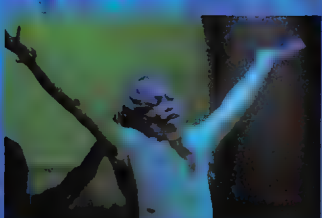
NAOKI　【インスパイアされたもの】音楽のプロデュースをするにあたり、その手法としてインスパイアされたもの……小室哲哉さんになりますね。彼の90年代のプロデュースワークには現在でも少なからず影響されています。最近では、つんくさんのプロデュースワークもスパイスとして取り入れている部分はありますね。昨今の海外のミュージックプロデューサー陣（現在ならばTHE NEPTUNES）には音楽的な部分で影響されてますね。

【人物】今のミュージックシーンの第一線で活躍されている中島美嘉さんに興味があります。彼女のアーティスト性には強い魅力とあこがれを感じますね。

【映画】マトリックスシリーズでしょう。近未来の世界感とヒーローものが大好きですので。何よりも平成の仮面ライダーにはどっぷりはまってしまっています（爆）。「仮面ライダー555」、マジ最高です。

――最後に、新作を心待ちにしているプレイヤーの皆さんへ、メッセージをお願い致します。

NAOKI　応援してくれている皆さんがプレーしている姿をいつも想像して、エンジン全開、スピード全開、あふれ出るチカラで多極方面に進化し続けていくHYPERサウンドの王道を創り、届けたいと思っています。これからも引き続き、応援よろしくお願いします!!







Unreleased Cuts at "secret LIVE"

G.G.G.
Goli's Graphic Gallery

GOLI氏ブランニューワーク到着！
これがⅡDX最新作のメインビジュアルだ!!

GOLI氏入魂の新作イラストがついに到着！

詳細の発表が大いに待たれるⅡDX次回作『10th style』。そのメインビジュアルとして、ミステリアスな真紅の新キャラクターイラストを大公開。このイラストはアーチスタンドなどの形で登場するとのこと。この勇姿をアーケードで見られる日も近いぞ！

名前や設定などはまだ分からないが、もちろん当コーナー「BEAT RAIZING ⅡDX」で追って詳細をお伝えしよう。今はこのイラストをひたすら見詰め、期待を極限にまで高めて待つべし！



©1999 2003 KONAMI

●大好評！　フェイバリットナンバーズ＆キャラクターズ

あなたのⅡDXイチオシはどの曲、どのキャラ？――今月はお休みしましたが、次号では復活します！　一票で順位が激動するこのランキングに、あなたも参加してみませんか？

投票は必ず、「巻末のアンケートハガキの自由欄」に書いて送ってください。その際にはプレゼント番号の指定も、P72を見て忘れずに書いてください。フェイバリットナンバーズとキャラクターズ、両部門への同時投票も大歓迎！　合わせて選出理由や、当コーナーへの感想なども書いていただけるとうれしいです。

今月も投票者の中から抽選で5名の方に、エリカ＆識のバッジ(2個で1セット)をプレゼント！　今では入手不可能な貴重品です。なお、このプレゼントは投票してくれた方のみが抽選の対象となりますので、投票＆プレゼント番号の指定をお忘れ無く。奮ってご投票ください。

●ⅡDXキャラクターイラスト投稿、募集中!!

あなたのイラストにⅡDX開発チームの方がコメントを寄せてくれますよ！　イラストのデータ投稿は、下記のメールアドレスへ送ってくれてもOKです。各種投稿のサイズなど細かい規定については、P181のA-Fro投稿規定を参考にしてください。

【あて先】
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部
「ビート・レイジングⅡDX」係
【Eメール】
raizing@arcadiamagazine.com







発売記念SPECIAL

いろいろな形の音楽を詰め込んだ 新堂敦士の最新進化形！



新堂敦士
（しんどうあつし）

ポップンミュージックシリーズをはじめ、多方面で活躍するアーティスト。抜群のライブパフォーマンスを持ち、「使い捨てにはならない音楽」を真剣に考えている。先頃発売されたシングル「祈望」は、オリコン初登場25位を記録。

●ラジオ「新堂敦士 Radio×3」
FM NACK5（79.5MHz） 毎週木曜日 23:30～ 絶賛放送中！ ※基本的には関東近郊のみの発信です。
・はがきあて先
〒330-8597 FM NACK5「新堂敦士 Radio×3」係
・メールあて先
radio3@nack5.co.jp

●ラジオ「新堂敦士のきいたもん勝ち!!」
ラジオ日本（1422kHz） 2004年1月3日より、毎週土曜日 24.00～スタート！

●コナミメディア公式ホームページ「I KISS YOU」
http://www.konami.co.jp/kme/shindo/

SECTION-1
まさに飛躍、疾走の年！

まずは、2003年を振り返っての感想などを。

新堂 いやー、ほんまにあっちゅうまやったね。毎日がいっぱいいっぱい(笑)。1月24日の赤坂BLITZから始まって渋谷AXのライブ……後はラジオにシングル発売に、ファンの集いもやったなあ。こうしてみると、自分的には飛躍の年やったんちゃうかなあ～って思うけど。

いや、だれの目から見ても充分飛躍されてますよ(笑)。

新堂 けど、これはあくまで“結果”に過ぎへんもんな。いろんな人に出会って、いろんな人に力を貸してしてもらったおかげで、たどり着くことができた結果ですよ。僕一人の力だけじゃ、ここまでやれへんかった。ほんまにありがたいですわ。

いろいろなイベントがあった2003年ですが、その中でも印象深いのは？

新堂 う～ん、なんやろなあ。どれも思い出深い出来事ばっかりやしなあ……。NHKのポップジャム出演やシングルのリリースを始めとして、インストアライブなどでみんなに出会えたこと、全部思い出深いですわ。その中で挙げるとしやら、やっぱ年初めに行った赤坂BLITZでのライブやね。これで弾みがついたおかげで、いい一年にできた気がするなッ。



新堂敦士 2nd ALBUM 「BRAND-NEW UPPER!」

SECTION-2
そして、さらなる加速──。
BRAND NEW UPPER!

──そして2004年は、旧年を上回る勢いで発進しようとしてますが……いきなりのニューアルバム、そして全国ツアーからのスタートですよね。

新堂 そうやね！ いくでぇ～、2004年も。みんなも乗り遅れんなよッ、って感じで。まずは2ndアルバムやね。ポップでロックなテイストを目いっぱい盛り込んだ、カラフルな作品に仕上がりそうですわ。

──今回のアルバムのタイトルの由来は？

新堂 まずは“既存に無い新しいものを提供していこう！”というメッセージの“BRAND NEW”がくるやろ？ そして“UPPER”は、常にハイな状態で──そのまま上昇気流に乗ったろう！ という二つの意味を持たせたんやね。勢いつけて、上昇しながら頑張れたらええなあ、とかね。

──アルバムの出来はどんな感じに？

新堂 ファーストよりもバラエティ性に富んだ選曲になってるかな？ いろいろな形のロックを詰め込んだ、新堂敦士の最新進化形！

──1月24日からスタートする全国ツアーも、アルバムメインの内容になるわけですね。

新堂 1・2・4は“アツシ”の日やからね！ 今年も1月24日からテンション上げていきますよ。でも、俺よりライブに来てくれるみんなの方が歌詞を覚えてそうやな～。そしたらみんなで一緒に唄って、僕に歌詞を教えてください(笑)。前から言ってるけど、僕は“ライバー”なので、やっぱり一度ライブを見てもらいたい。ライブに行く前と行った後では、絶対何かが変わってると思うから。まだ新堂敦士のライブに足を運んだことの無い方は、ぜひ今回のツアーに遊びに来てほしいね。

──では、ライブへの意気込みと2004年の抱負などをどうぞ！

新堂 ライブはね……今からむっちゃワクワクしてますよ。早くやりたい、っていうのが本音やね！ 後は一年を通して、一回でも多くライブをやって、一曲でも多く歌って、一曲でも多くレコーディングしたいね。そのためには、まずは健康第一！ やね。2004年も盛り上がっていくんで、応援よろしくッ。

（2003年12月1日 コナミメディアにて）

新堂敦士ニューアルバム「BRAND-NEW UPPER!」発売!!



■BRAND-NEW UPPER!

CHARACTER FILE No.28

Chocky

ジャンル名
GABBA
曲名
disable dA STACK
アーティスト名
D-crew

チョコレート
我慢



ロッテルダム出身のうさぎボクサー。
チョコレートが大好きだからチョッキーって呼ばれてるんだって。

「ヘッドバンギングが似合うキャラクター」をテーマに考えました。暴れん坊だけど、どこか愛嬌のあるニクめないヤツです。(kakki)

POP'N NEWSPAPER

新年から飛ばしていこう！ 新堂敦士 LIVE TOUR 2004 ～BRAND-NEW UPPER!～

1月24日(土)	札幌 KRAPS HALL	18:00 OPEN 18:30 START
1月31日(土)	福岡 DRUM Be-1	18:00 OPEN 18:30 START
2月14日(土)	大阪 ON AIR OSAKA	18:00 OPEN 18:30 START
2月15日(日)	名古屋 エレクトリックレディランド	18:00 OPEN 18:30 START
2月20日(金)	東京 Shibuya O-East	18:00 OPEN 18:30 START

コナミメディアホームページ

ポップンなプレゼント



新堂敦士のサムライ症候群(シンドローム)

その31

～最強の●●●●の巻～

あっ！ HAPPY NEW YEAR－ッ！ そっかそっか、年末進行ってのがあるらしく、実をいうとこれを書いてる現在は全然クリスマス前(でも秘密やでッ！ ってそれぐらい知ってるか？)。ん～なわけで改めまして、新年あけましておめでとうございます。今年も引き続きよろしくお願いします。2004、申ですね、サル……。

いやぁ～、で、明けたということで正月。正月といえばやはり、世界のスーパービッグイベント。そりゃ世の中やたらめったら、とにかくおめでたいくていいわけです。俺的にはお年玉もそうだけど、実は母親が作るおせち料理も楽しみだったりした。でも基本おせち料理って、どこのを食べても、心からおいしいと思ったことはあんまりない。それは俺の母親も同じらしく俺が歳を重ねるにつれて、うちのおせちは、おかずがどんどん斬新に変わっていったわけですが……。そんな中、小っちゃいころから今でも、ずっとこれだけは絶対に作ってほしいと頼むのが二つある。

それは、ぼうだら＆牛肉のごぼう巻き。牛肉のごぼう巻きは普段でも夕食に出たり、リクエストの末、弁当のおかずにもなったりして、それがあったら飯何杯でもいけるわ！ ぐらいの大好物のうちの一品で、家族みんな大好きだった。それと同じくらい、思い出しただけでテンションが上がるもう一つが、ぼうだら。なのにこのぼうだら、なぜかは分かんないけど、普段は食卓に並ぶ機会が無くて、正月しか出てこないおせちらしいっちゃーらしい一品だった。だからこそまたこれ値打ちが上がるというか、そこで食べ損ねたら来年までおあずけやし、今日は家で過ごすわ。ぐらい、毎年正月が近づくとそれが楽しみだった。俺にとっては最強のおせちで最強のおかず。

ここ4年ぐらい実家に帰れてなくて、かなりおあずけが続いてるわけですが、はてさて今年は食べれるかなぁ……？



宇宙からの侵略者を迎え撃て！



筐体左側はスペースインベーダーのデザイン！

左右にビーム砲を動かして敵弾をかわしつつ、ボタンでビームを撃ってインベーダーを撃破しよう。ビーム砲が全滅したり、インベーダーに画面の一番下のラインまで侵略されるとゲームオーバー。UFOを破壊するとボーナスであるミステリーポイントが加算されるぞ。

SPACE INVADERS®



当時のゲーマーの血を沸かせた名作を遊び尽くせ！　インベーダーの侵攻を見事に表現した、低音でループするゲームミュージックも必聴だ。



インベーダーといえば「名古屋撃ち」。敵が一番下のライン直前に達すると、撃った弾がビーム砲に当たらなくなるので、終盤で一気に巻き返せ！

スペースインベーダーってどんなゲーム？



ブーム当時のインスト。体験者は懐かしさが込み上げるだろう!!

1978年に発売された『スペースインベーダー』は、爆発的なブームを巻き起こして日本全土を文字通り侵略した。後に続くシューティングゲームに多大な影響を与えたのもご存じだろう。

また、当時は絶大な人気ゆえに類似品も数多く出回ったほど。本作は、忠実にオリジナル版を再現しているのでぜひとも遊んでほしい。

あの2大作品が一つになって登場!!

SPACEINVADERS/QIX

スペースインベーダー／QIX
■メーカー：タイトー
■ジャンル：シューティング／パズル
■操作方法：4方向レバー+2ボタン
■発 売 日：2004年1月発売予定
■使用基板：――

Text：閃屋

過去に大ヒットしたタイトーの2大作品が一つのアップライト筐体となって登場。筐体の外観は、左右にそれぞれの作品をあしらった、とてもユニークなもの。本作をリアルタイムで経験された方は、タイムスリップした気分で遊んでもらいたい。

インベーダーの生みの親！

西角友宏氏コメント!!

西角友宏氏
インベーダー開発の第一人者。現在でも自身の会社「株式会社ドリームス」にてゲーム開発に携わる。

Q 本作はQIXとの合作になりますが、QIXのどのあたりに共通点を感じますか？
A スペースインベーダーとQIX共に今のアーケードゲームに比べ、シンプルなキャラクターで構成されて、遊びも同じパターンの繰り返しですが、不思議と何度も挑戦したくなるゲームですね。

Q 本作を若いプレイヤーにどのような思いで遊んでもらいたいですか？
A 最近のゲームに疲れたら、ちょっと遊んでもらいたいですね。本作は単純そうに見えるので、軽く遊ぼうとして始めたら、クリアできずに、悔しい思いをしてもらいたいです。

QIXってどんなゲーム？



当時の『QIX』リーフレット。デザインも斬新！

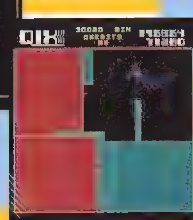
1981年に発売された『QIX（クイックス）』は、広いエリアに線を引いて敵を避けながら占領していく陣取りゲームの基礎を作った。

独特のアイデアは、後に多くの陣取りゲームに応用され、個性豊かな敵キャラクターが登場する『ヴォルフィード』や、女の子をフィーチャーした『ギャルズパニック』などを生み出していく。

QIX



画面上部の赤いゲージが時間で減っていき、無くなるとSparxが増え、もう一度無くなるとSparxが攻撃的に！　もたもたしてはいられないぞ!!



ラインを引き始める瞬間の緊張感がたまらない！　エリアを占領し終わらないうちにQIXがラインに触れるとミスとなるので、占領は手早く行なおう。

高速、低速いずれかの前進ボタンを押して自機を4方向に操作し、エリアを75%以上囲んで占領すればクリア。敵は境界線上を移動し続けるSparxと、空間を動き回るQIX。ラインを引いてSparxをかわし、QIXにぶつからないように占領を完遂せよ！



筐体右側はQIXのデザイン！

広大なエリアを極限まで占領しろ！

ゲー事典　『スペースインベーダー』には「名古屋撃ち」のほかに、もう一つポピュラーな「レインボー」という技がある。これは10点のインベーダーを最後まで残すと、残像のような軌跡が残るというもの。次作の『スペースインベーダー2』ではその出しにくさが買われてか、成功させると花火が上がってボーナス得点が加算されるようになった。

話題の最新オンラインサービス情報をお届け!

本作の醍醐味はオンラインサービス！ というわけで、今回は全国のプレイヤーと対戦できる「ワールドバトルオンライン」と、自分が作った城を公開したりほかのプレイヤーが作った城で遊べるシステムの詳細を紹介しよう！

MONSTER GATE ONLINE ～混沌の大地～

モンスターゲート オンライン ～混沌の大地～
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：オンラインメダルRPG
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：2003年11月（稼働中）
■使用基板：――

Text：閃屋

On-line service! 2004年2月開始予定 全国の頂点に立て！ ワールドバトルオンライン

これまでも人気だったワールドバトルが、オンライン化に伴っていつでもプレイできるようになったぞ。

ワールドバトルとは、プレイヤー個人同士の対戦モードのこと。それが今作では、全国のプレイヤーと自由にワールドバトルを楽しめるのだ。

プレイの流れだが、まず対戦相手を決定するべく対戦登録を行なう。コナミのサーバー側で、八人程度のプレイヤーが集まれば対戦状態に移行する。ちなみに対戦相手を捜している間は、通常ゲームをプレイしながら待つことができるぞ。

対戦の内容は、一定時間（30分間）で城の奪い合いを行なうというもの。ゲーム中はクレジットの増減は無く、仮想的なゴールドでBET、WINの判定を行なう。

それぞれの城にはポイントが設定されており、対戦終了時に所有している城のポイントと、ゴールドの合計が最も多いプレイヤーが勝者となる。この対戦結果によって、プレイヤーのランクが変動し、次回対戦時の組み合わせに影響するのだ。

「モンスターゲートオンライン」で全国の頂点を目指せ!!


対戦結果で個人ランキングが変動。最初は低くても、頑張って高みを目指せ！



惜しくも一位は逃したが、見事二位入賞！ 見事ランクアップを果たした！



始めよう!! 城クリエイト

城クリエイトの流れ

新規作成（要10BET）
↓
城の名前を入力
↓
クリエイトカードで城を構築
↓
作った城にトライ（要BET※）

クリア成功 ↓ [illegible]

クリア失敗 ↓ [illegible]

LV.50になったら10BETで公開できるぞ!!

※このBET数は城の難易度によって変化します

本作からの新要素である「城クリエイト」。今回は自分の城の作り方を詳しく紹介しよう。

最初に10BETで「新規作成」を選び名前を決めると、エディット画面に移行する。ここでクリエイトカードを使い城を強化するのだ。城には一回に5枚のクリエイトカードを選ぶことができ、カードの種類や枚数によって城のレベルが変動する。

さて、城のエディットはこれだけでは完了しない。エディットした城に自分が挑戦し、クリアできて初めてエディットの内容を反映できるのだ。ただし、クリアに失敗すると投入したクリエイトカードは消滅してしまう。つまり、レベルを上げたいがために無茶なエディットをすると自分がクリアできず、カードが無駄になってしまうのだ。

エディット＆トライを繰り返して城レベルが50を超えると、全国のプレイヤーに公開できるようになる。ただし、一度公開した城は、改めてエディットできないので、よく考えてから公開しよう。

フロアサイズアップで強化した一例


[illegible]に注目してほしい。これは「フロアサイズアップ」使用前のもの。

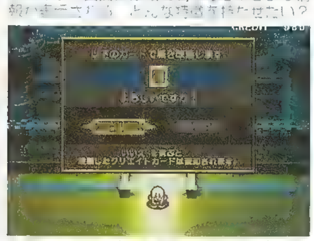
最大枚数投入後のマップがコレ。毒沼のオマケ付き。一階からこれはキツイ!!



城主となって自分の好みで城を改造しよう。[illegible]



エディット画面には城に関するさまざまな情報が表示される。どんな特徴を持たせたい？


エディットした自分の城にトライし無事クリアできれば、城にその内容が反映される

モンゲー事典 トライ成功によって成長していく城は、プレイヤーの腕前を反映するものといえる。よほど自信が無い限り、最初から無茶な改造は避けるべきだ。単に難しいだけの城を作ってもプレイしてもらえなくては意味が無いし、いかにやり応えのある面白い城を作れるかが、腕の見せどころ。自分の城が挑戦を受けるたびにカード（アイテム、クリエイト）がもらえるぞ。

全国のプレイヤーが作った城に挑戦!

クリエイトワールドでは、ほかのプレイヤーが公開している城にチャレンジできる。もちろん、クリアすれば配当が得られるぞ。それでは、全国のプレイヤーが作った城で遊ぶ手順について説明しよう。

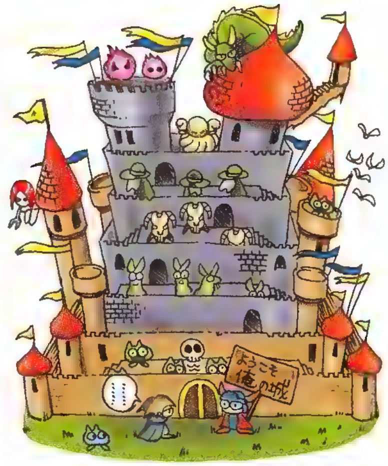
クリエイトワールドを選択すると、全ブロックから選抜された城が集まる「メジャー」、4段階の難易度から城を選べる「ブロック」、そして自分が公開した城のデータを確認できる「マイキャッスル」の3項目が選択できる。ここでは、メジャーを例に説明しよう。

メジャーを選ぶと、ズラリと城のデータが並ぶリスト画面へと移行する。その画面には、城の特徴を示すさまざまなデータが掲載されているので、チャレンジする際の参考にできる。難易度は、だれかがクリアに失敗するごとに上昇していく。つまりこの値が高い城は、クリアを失敗したプレイヤーが多いということだ。また、城をクリアしたプレイヤーによって5段階評価が行なわれ、変動する満足度も表示されている。これらを鑑みて、自分の腕に合った楽しめそうな城を選択しよう。



クリエイトワールドでほかのプレイヤーの城に挑戦して、高配当を狙え


これがメジャー入りしてきた城の一覧だ!! この一覧から大体の特徴を把握できる



クリエイトカード一覧表

●クリエイトカードは冒険中や城エディット時に自分の城をクリアした際に手に入るぞ。

フロア系

名称	効果
フロア数アップ	フロアが1階増える
フロアサイズアップ	フロアが大きくなる
障害物アップ	障害物が増える
滑る床アップ	滑る床が増える
回復アイテム割合アップ	回復アイテムが配置されやすくなる
攻撃アイテム割合アップ	攻撃アイテムが配置されやすくなる
特殊アイテム割合アップ	特殊アイテムが配置されやすくなる

特殊効果系

名称	効果
毒沼	毒沼のダメージが1追加される
狂気の一撃	狂気の一撃が出やすくなる
通路2倍	通路が広くなる
通路に滑る床	通路が滑るようになる
戻り階段消滅	前のフロアに戻れなくなる
成長ダウン	主人公のレベルが上がりにくくなる
障害物制限解除	障害物がたくさん置けるようになる
敵の視界アップ	敵モンスターの視界が広くなる
主人公の視界ダウン	主人公の視界が狭くなる
ジョブランダム	フロアごとに主人公の職業が変わる
ブライト効果	常にブライト効果がかかる
マップ消去	マップが見えなくなる
会心の一撃	会心の一撃が出やすくなる
持ち込み枚数ダウン	持ち込めるアイテム数が一つ減る
ポケット数ダウン	ポケットの数が一つ減る
持ち込み可★アップ	持ち込めるアイテム種類が増える
ファイア持ち込み禁止	ファイア系カードの持ち込みを禁止する
サンダー持ち込み禁止	サンダー系カードの持ち込みを禁止する
メテオ持ち込み禁止	メテオ系カードの持ち込みを禁止する
ポーション持ち込み禁止	ポーション系カードの持ち込みを禁止する
ヒール持ち込み禁止	ヒール系カードの持ち込みを禁止する
ソード持ち込み禁止	ソード系カードの持ち込みを禁止する
シールド持ち込み禁止	シールド系カードの持ち込みを禁止する
リング持ち込み禁止	リング系カードの持ち込みを禁止する
コール持ち込み禁止	コール系カードの持ち込みを禁止する
モンスター持ち込み禁止	モンスターカードの持ち込みを禁止する

モンスター&ガーディアン系

名称	効果	名称	効果
モンスター数アップ	モンスターの初期配置が増える	シャドーセイント配置	シャドーセイントを配置する
モンスター予兆アップ	モンスターの予兆が出やすくなる	プーニャG配置	プーニャGを1体配置する
モンスターレベルアップ	より強いモンスターが追加される	リザードG配置	リザードGを1体配置する
強敵度アップ	各フロアの最強モンスターが出やすくなる	キラービーG配置	キラービーGを1体配置する
リザード配置	リザードを配置する	ホッピーG配置	ホッピーGを1体配置する
ホッピー配置	ホッピーを配置する	バックルG配置	バックルGを1体配置する
バックル配置	バックルを配置する	スケルトンG配置	スケルトンGを1体配置する
キラーホッピー配置	キラーホッピーを配置する	サキュバスG配置	サキュバスGを1体配置する
サキュバス配置	サキュバスを配置する	ケムンパG配置	ケムンパGを1体配置する
プリースト(青)配置	プリースト(青)を配置する	スピットG配置	スピットGを1体配置する
スピット配置	スピットを配置する	ゴブリンG配置	ゴブリンGを1体配置する
バルチャー配置	バルチャーを配置する	バルチャーG配置	バルチャーGを1体配置する
ベビードラゴン配置	ベビードラゴンを配置する	ベビードラゴンG配置	ベビードラゴンGを1体配置する
プリースト(赤)配置	プリースト(赤)を配置する	魔道士G配置	魔道士Gを1体配置する
ベノム配置	ベノムを配置する	プリーストG配置	プリーストGを1体配置する
グリーン配置	グリーンを配置する	ベノムG配置	ベノムGを1体配置する
ビーン&グリーン配置	ビーン&グリーンを配置する	ゾンビG配置	ゾンビGを1体配置する
ゾンビ配置	ゾンビを配置する	グランシャークG配置	グランシャークGを1体配置する
マザービー配置	マザービーを配置する	ブロッサG配置	ブロッサGを1体配置する
ブロッサ配置	ブロッサを配置する	ターミネーターG配置	ターミネーターGを1体配置する
ヘルファイア配置	ヘルファイアを配置する	リスタールG配置	リスタールGを1体配置する
リスタール配置	リスタールを配置する	ドラゴンG配置	ドラゴンGを1体配置する
サイクロン配置	サイクロンを配置する	サイクロンG配置	サイクロンGを1体配置する
ハンマーシェル配置	ハンマーシェルを配置する	ハンマーシェルG配置	ハンマーシェルGを1体配置する
ビショップ配置	ビショップを配置する	死神G配置	死神Gを1体配置する
ガルーダ配置	ガルーダを配置する	ビショップG配置	ビショップGを1体配置する
マッドブル(狂)配置	マッドブル(狂)を配置する	ガルーダG配置	ガルーダGを1体配置する
リスタドラゴン配置	リスタドラゴンを配置する	マッドブルG配置	マッドブルGを1体配置する
ヴァンパイア配置	ヴァンパイアを配置する	リスタドラゴンG配置	リスタドラゴンGを1体配置する
ディッグモール配置	ディッグモールを配置する	ヴァンパイアG配置	ヴァンパイアGを1体配置する
スフィンクス配置	スフィンクスを配置する	エビルアイG配置	エビルアイGを1体配置する
アシュラ配置	アシュラを配置する	ディッグモールG配置	ディッグモールGを1体配置する
カオス配置	カオスを配置する	デーモンG配置	デーモンGを1体配置する
シャドー戦士配置	シャドー戦士を配置する	スフィンクスG配置	スフィンクスGを1体配置する
シャドー魔法使い配置	シャドー魔法使いを配置する	アシュラG配置	アシュラGを1体配置する
シャドーギャンブラー配置	シャドーギャンブラーを配置する	キングドラゴンG配置	キングドラゴンGを1体配置する
シャドー魔人配置	シャドー魔人を配置する	カオスG配置	カオスGを1体配置する
シャドースラッガー配置	シャドースラッガーを配置する		

※モンスター名の後ろに付いている「G」はガーディアンの略です。

モンガー事典 自分の城を公開するときに説明コメントを付けられるのだが、プレイする側にとっては、これも城を選ぶ際の一つの参考になる。なので、コメントでは端的に城の特徴を述べたり、作り手の意図を説明するとベター。これがおざなりだとプレイしてもらえない可能性も出てくるぞ! 手塩にかけた城は見事メジャー入りを果たすか、それとも……!?

必殺技を駆使して効率よく敵を倒せ！



DRAGON TREASURE™
ドラゴントレジャー

SEGA WOW HP http://www.segawow.com
セガメカトロ研究開発部 HP http://www.sega-mechatro.com/

必殺技について

『ドラゴントレジャー』をプレイする上で必須となるイベント、それはモンスターとの戦闘だ。うっかり戦闘で力尽きてしまうと、進んだステップを少しとはいえ戻されてしまう。これでは、いくらメダルをたくさん持っていても、いつか無くなってしまうぞ。

プレイヤーの中には、ボス戦以外の戦闘では、ひたすらメダルを投入しているだけの人も居るようだ。しかし、場合によってはボス戦以外でも必殺技を使っていくことで楽に先へ進むことができるのだ。

必殺技の使いどころを考えて、無駄なメダル消費を抑えるようにしていこう！

キャラクター別必殺技リスト

※いずれの必殺技も、一回出すごとにゲージをすべて使用します。

必殺技名	対象	属性	修得LV.	解説
カーライル				
闘気爆発	敵全	ー	1	敵全体に大ダメージを与える。
剛剣の構え	自分	ー	2	メダル攻撃のダメージが2倍になる。
二列真空斬り	自分	ー	4	1枚のメダルで2マスに攻撃できる。
爆炎剣	敵単	炎	7	メダル攻撃に炎属性を付与。
居合抜き	敵単	ー	10	敵を一撃で倒す（失敗することもある）。
三列真空斬り	自分	ー	13	1枚のメダルで3マスに攻撃できる。
霧氷剣	敵単	氷	17	メダル攻撃に氷属性を付与。
剣聖の構え	自分	ー	21	メダル攻撃のダメージが3倍になる。
雷神剣	敵単	雷	26	メダル攻撃に雷属性を付与。
つばめ返し	敵単	ー	32	敵を一撃で倒す（失敗時はダメージを与える）。
闘気大爆発	敵全	ー	40	敵全体に極大ダメージ（使用後はHPが1になる）。
九頭龍真空斬り	自分	ー	60	1枚のメダルで9マスすべてに攻撃できる。
セシル				
ファイアーボール	敵全	炎	1	敵全体を炎でダメージを与える。
アイスブラスト	敵全	氷	2	敵全体を氷のつぶてでダメージを与える。
サンダーボルト	敵全	雷	4	敵全体を雷でダメージを与える。
バニッシュ	敵全	ー	7	敵全体を一瞬で消滅させる（失敗することもある）。
コスモノヴァ	敵全	ー	10	敵全体にダメージを与える。
ファイアストーム	敵全	炎	13	敵全体を炎で大ダメージを与える。
アイスウェーブ	敵全	氷	17	敵全体を凍てつく波動で大ダメージを与える。
チェンジミミック	敵単	ー	21	敵に魔法をかけて「ミミック」に変身させる。
サンダースパーク	敵全	雷	26	敵全体を雷で大ダメージを与える。
レクイエム	敵全	ー	32	敵全体を一瞬で消滅させる（失敗時はダメージを与える）。
グランノヴァ	敵全	ー	40	敵全体に大ダメージを与える。
ファイナルノヴァ	敵全	ー	60	敵全体に極大ダメージ（使用後はHPが1になる）。
ランディ				
火炎の術	敵全	炎	1	敵全体を炎で攻撃。
すり	敵単	ー	2	敵からメダルを盗む。
とんずら	自分	ー	4	戦闘から脱出することができる（失敗することもある）。
5割減トラップ	敵全	ー	7	罠を仕掛けて、敵のHPを50%減らすことができる。
小銭ひろい	自分	ー	10	技の発動中は、投入したメダルの約30%が戻ってくる。
氷結の術	敵全	氷	13	敵全体を吹雪で攻撃。
7割減トラップ	敵全	ー	17	罠を仕掛けて、敵のHPを70%減らすことができる。
ヒット&ラン	敵単	ー	21	敵からメダルを奪って戦闘から脱出（失敗することもある）。
落雷の術	敵全	雷	26	敵全体を雷で攻撃。
大金ひろい	自分	ー	32	技の発動中は、投入したメダルの約50%が戻ってくる。
強奪の一撃	敵単	ー	40	敵からメダルを盗んだ上に、ダメージを与えることができる。
9割減トラップ	敵全	ー	60	罠を仕掛けて、敵のHPを90%減らすことができる。



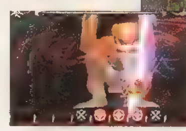
カーライル

構えと闘気で豪快にいこう

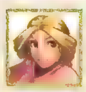
カーライルはSPゲージ（以下ゲージ）がたまりにくいが、複数・単体どちらの敵にも有効な必殺技がそろっている。ただし、弱点属性を持つ敵には、属性系全体攻撃が無いので「爆炎剣」などを使い、弱点属性を付加したメダル攻撃で対処しよう。



「闘気爆発」は数少ない全体攻撃。敵の数が多いときに使おう。



「剛剣（剣聖）の構え」はHPの高い敵に有効。これで弱点に集中攻撃だ！



セシル

魔力の使いどころに注意♥

SPゲージがたまりやすい上に、一つを除いてすべてが強力な全体攻撃系の必殺技であるセシルだが、必殺技が使えない状況だと攻撃力の低さが災いし、苦戦を強いられることも……。必殺技は、強敵やボス戦用に温存しておきたい。



無属性の全体攻撃「コスモノヴァ」は弱点属性が無い敵に有効だ。



レベルが低いうちは「ファイアーボール」の使いどころに注意！



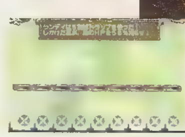
ランディ

したたかに生きていこうよ！

戦闘から逃げ出す「とんずら」や、敵からメダルを盗む「すり」など、個性的な必殺技が多いランディだが、実は属性系全体攻撃も充実している。また「〜割減トラップ」もすべての敵に有効なのでオススメ。ゲージの増加量については欄外参照のこと。



「小銭（大金）拾い」を使えば、メダルの保ちが少しよくなるぞ。



「〜割減トラップ」は、敵の数が多いときにもなかなか有効だ。

はみ出しトレジャー
【ランディのゲージ増加量】基本的にどのキャラも戦闘時にメダルを投入することによって増えていく。しかしランディだけはターゲットを外すと、より多く増えるようになっている。
【全体攻撃の意外な使い方】フェアリーチャンス中にたまにだが、倒しても構わない敵だけが表示されることがある。このとき全体攻撃で一掃すれば、簡単にポイントを稼げるのだ！

立体貴族

ヘイ、ガイズ！　ご機嫌いかがッ!?　などと強引にテンションを上げつつスタートした今月の貴族は新趣向として、当コーナーがオススメする原型師＆作品にスポットライトを当てて紹介する"貴族セレクション Vol.1"をお届けします。

栄えある第一回は、夏のワンフェスにて出展され、大好評を博したzbv氏作の"ふみこ・O・ヴァンシュタイン"を、スタジオ撮影にてご紹介。

貴族セレクション Vol.1



凛々しさをも感じさせるバックショット。ポージング一つとっても、ふみこの性格を想起させるに十分。帽子の着脱が可能だ。



夜闇を切り裂く、退魔の燐光



3M（魔女っ子、眼鏡、三つ編み）の一角を担う重要なファクターである髪型にも動きが与えられており、見る者の目を引き付ける。ラブい。

ふみこ・オゼット・ヴァンシュタイン
『式神の城』（アルファシステム）より



【原型師・zbv氏より】
キャラクターの立ち絵を立体化することよりも、ゲームの雰囲気（弾幕シューティングの緊張感など）や、キャラクターの設定（旧ドイツ軍将校）を再現するように心掛けたつもりです。

STREET FIGHTER HEROES ROUND-1

有名漫画家作品の完全フィギュア化で好評を博している"figuAX"シリーズに、「ストリートファイター」シリーズのキャラクターが登場！　こいつは精買い一択ですよミスター！

もっとラムネを食いまくれ！

食玩とは思えぬほどに、異様なまでのクオリティの高さで知られるフィギュアックスシリーズ。皆さまもコンビニなどの店頭で「こりゃ凄い！」などと目を丸くしたことがあると思われます。そして！ついに「ストリートファイター」シリーズがラインナップされました。"ROUND-1"と銘打たれているってことは、今後もシリーズが続きそうで、展開に期待が持てますやね。

商品名：フィギュアックス　ストリートファイターヒーローズ（全14種・12種＋シークレット2種）
発売日：2004年1月19日予定
価　格：300円（税別）
仕　様：ラムネ菓子1個、ブックレット1冊、フィギュア1体



バルログ／バルログ　2P ver.



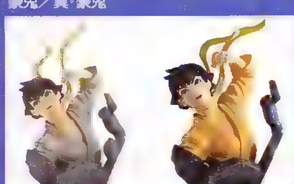
リュウ／殺意の波動に目覚めたリュウ



豪鬼／真・豪鬼



春麗／春麗　2P ver.



まこと／まこと　2P ver.



エドモンド本田／エドモンド本田　2P ver.

ほかにもシークレットの2キャラあり！

貴族NOW zbv氏は今後も「式神の城」シリーズから製作する予定とのこと。「つつつ次はアララ女史ですくわッ!?」とか「ニーギ君を立体化してつかあさい」などといろいろと思うところはありますが、次回はディーラー"TSURUYA☆PLUS！"で、2004年冬のワンフェスにも出展なさるそうなので、己の目で次回作を確かめに行くといいでしょう。ちなみに、ふみこも再販される予定ですよ。

プライズワンダーランド

一年の計は元旦にあり、ということで、1月に登場するプライズは要チェックだぞ。お目当ての景品を逃さずゲットし、順調なスタートを切ろう！

アイコンの見方

- **袋タイプ**：中身によって重心が異なるので、注意しよう。
- **ぬいぐるみ**：首などのくびれた箇所が狙いめ。
- **箱タイプ**：側面の穴か、フタの隙間を狙おう。
- **吊り下げ箱タイプ**：コンビニキャッチャーDXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう。
- **吊り下げラベルタイプ**：これもラベルを正面から挟むように。
- **吊り下げラベル長細型**：細目なので本体も狙える。わりと簡単。

1 月姫ぬいぐるみコレクション 第三夜

ソル・インターナショナル・1月下旬登場・5種

名脇役勢ぞろい！……主役もいるよ



TVアニメが好評放映中の、人気同人ゲーム『月姫』ぬいぐるみ第三弾。今回は主役の遠野志貴を始め、"使い魔"レン、"第七聖典の精霊"ななこ、"未来視の少女"瀬尾晶、そして"魔法使い"蒼崎青子という、マニア泣かせのラインナップになっている。

2 頭文字D バケットシート携帯スタンド Ver.2

セガ・1月中旬登場・4種

携帯の指定席はこちら！



頭文字D携帯スタンド第二弾は、バケットシートタイプとドリンクホルダータイプが登場。拓海のハチロクに取り付けられているものと同じデザインで、さらに、「藤原とうふ店」の名前が記されたコップが付属しているぞ。

3 新世紀エヴァンゲリオン 添い寝シーツ

セガ・1月下旬登場・2種

いい夢見られること間違いなし!!



な、な、なんと！　綾波とアスカの等身大シーツが登場！このプライズのために描き下ろされたキュートでセクシーなパジャマ姿で、二人が優しく添い寝してくれるぞ。興奮して逆に寝られないかも!?

4 ラブひなAgain ビジュアルパッケージフィギュア

セガ・1月中旬登場・3種

三種類集めると卓球台が完成！



温泉卓球コレクションフィギュアと、A4サイズのオリジナルポスターをカップリング。ポスターのイラストは当然描き下ろし！　フィギュアは、浴衣のすそから覗いて見えるふとももがなんともセクシーだ！

2004年

4月 5月 6月

アルゼ 新作プライズリポート

昨年の11月下旬に開催された、アルゼのプライズ内見会。そこでは、2004年4～6月に登場予定のアルゼの新作プライズが、所狭しと並んでいたぞ。

4月

釣りキチ三平 バスタオル



連載開始から今年で30周年を迎えた人気コミック「釣りキチ三平」のバスタオル。とにかくデカイ!

ゴルゴ13 マグカップ



ゴルゴのイラストがプリントされたマグカップ。弾痕がとてもリアルだ。

ファルコムクラシックス イース パネルクロック



アクションRPGの『イース』がパネルクロックに。美麗イラストに涙せよ！

5月

アルゼオールスターズ リールドラム連結クッション

パチスロのリールドラムをデザインしたクッション。リールは一つずつ取り外せ、絵を並べ変えられるぞ



6 成恵の世界 パネルクロック
アルゼ・1月登場・3種

庶民派ラブコメディがプライズに登場！



アニメ化もされた人気コミック「成恵の世界」がプライズ化！ 1月に登場となる第一弾は、成恵の元気なイラストが眩しいパネルクロック。デスクトップにもピッタリだぞ。

5 Hi☆Pai パラダイス マグカップ
アルゼ・1月登場・3種

身も心もホットになれる至高のマグカップ！



続編の登場も決定した、麻雀ゲーム『Hi☆Pai パラダイス』のヒロイン一帆、小梅、桜の三人がプリントされたかわいいマグカップ。ファンも納得の一品だ！

9 円谷ヒーローシリーズ アンドロメロス ポリストーンフィギュア
バンプレスト・1月中旬登場・3種



昭和58年にTV放送された懐かしの特撮「アンドロメロス」がフィギュアになったぞ！ メロス、ウルフ、マルスたちアンドロ超戦士たちが、ここによみがえる！

8 ちびまる子ちゃん たてぶえ
バンプレスト・1月下旬登場・5種

まる子やたまちゃんのイラストがプリントされている、かわいいたてぶえ。「おどるポンポコリン」の楽譜が付属している。



7 機動戦士ガンダムシリーズ 元気なハロ音声キーホルダー
バンプレスト・1月下旬登場・3種

ガンダムのマスコットロボ、「ハロ」のキーホルダー。背面のボタンを押すと、アニメと同じ声で元気にしゃべるぞ。



11 ドラゴンボールZ 振動フィギュア ～スーパーサイヤ人覚醒～
バンプレスト・1月中旬登場・2種

ゴゴゴゴゴゴ……



スーパーサイヤ人と化した悟空とベジータのジオラマフィギュア。台座のスイッチを押すと周囲の岩が振動し、二人のスーパーサイヤ人が放つ強烈な"気"を再現しているぞ。

10 仮面ライダーファイズ バトルファイズフィギュア
バンプレスト・1月中旬登場・4種

クリアパーツでCG部分を再現！



「仮面ライダー ファイズ」迫力の戦闘シーンを立体化。ファイズやカイザはもちろん"悩める正義の使徒"ホースオルフェノクもラインナップされているのが渋いところ。すべて集めて、劇中のひとコマを再現しよう！

今月のプレゼント

メーカー各社様が、アルカディアの読者のためにプライズお年玉を提供してくれたぞ！ ご希望の方は、今すぐ72ページのプレゼントコーナーへ!!

今すぐ72ページのプレゼントコーナーへ!!

●Hi☆Paiパラダイス ピンバッジ
5個セット・3名様

●頭文字D パケットシート+携帯スタンド Ver.2
4個セット・3名様

●新世紀エヴァンゲリオン 涼しい座シーツ
2枚セット・2名様

●ドラゴンボールZ 振動フィギュア ～スーパーサイヤ人覚醒～
2体セット・3名様

●円谷ヒーローシリーズ アンドロメロス ポリストーンフィギュア
3体セット・3名様

●仮面ライダーファイズ バトルファイズフィギュア
4体セット・3名様

6月



アルゼオールスターズ 運だめし！ スロットキーホルダー2

逆さにすると、おみくじが出るキーホルダー。パチスロの前に運勢を占なってみよう！

円盤皇女ワるきゅーレ 携帯クリーナーストラップ

アニメも好調の「ワるきゅーレ」がストラップに。4月にはぬぐいるみが登場予定だ！



バトルマリン アーケード ブルブルぬいぐるみ

韓国のオンラインゲームを、アーケードゲーム化した『バトルマリン アーケード』のぬいぐる。



成恵の世界 クッション



「成恵」の5月プライズは、華やかなデザインのクッション。大きいサイズで実用性も高いぞ。

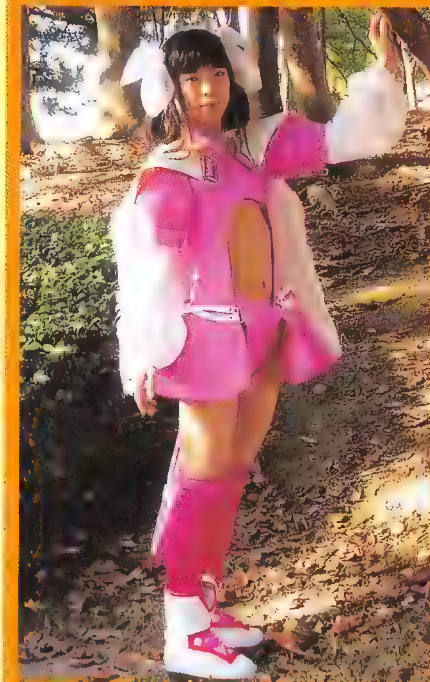
コスプレプレイスタイル

Vol.45

担当・中原ユキヲ
協力・(株)コスパ

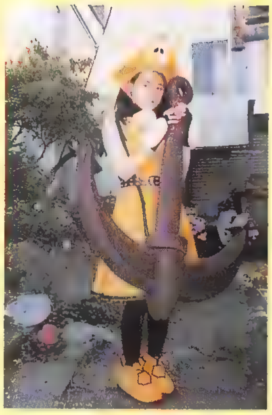
こんにちは！ 冬も本番、部屋にこもってゲーム三昧、なんてことはないですか？ 寒いときこそアーケード!! ゲームができて運動もできる、まさに一石二鳥です★

Feel so good style





◆KOF 不知火舞(KEIさん)
渋めにまとめたオリジナルのカラーにセンスが感じられます。写真の構図、ポーズ、表情、どれを取っても隙がありません！



◆GGXX メイ(ダークネスさん)
武器の塗装がすばらしい！ 重厚な質感があって本物っぽい！ それを軽々と持ち上げているメイの表情がまたいい感じです♪



◆ビートマニアⅡDX 彩葉／茶倉(可津沙さん)、英利(幽璃さん)
ⅡDX合わせのお二人はスタイルもよく、全体的にまとまった印象です。次回は表情や構図などにもこだわってみましょう！



◆ストリートファイターⅡ 春麗(ひびき輝夜さん)
何ともイメージぴったりの春麗です！ 明るい表情とポーズで、コスプレの楽しさが伝わるような一枚ですね！

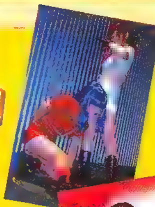
データでの投稿も受け付け中です！ 規定を読んで、たくさんお送りください！



イベントレポも待ってまーす。

◆GGXX ブリジット(RAGIさん)
中性的なブリジットです。正真正銘男性なのに、更衣室で女性と間違えられた……と、ブリジットらしいエピソードを送ってくれました♪

デジカメ派の皆さまのために、写真データ投稿も受け付け中です！ 撮影したコスプレ写真のデータをCD-ROMに焼いて、どしどし送ってください！ また、皆さまのコスプレイベントレポートも募集中！ 投稿方法はカンタン。いつもの投稿に50～100字程度のイベントレポを添えて送ってください。詳しい投稿方法は、コーナー最後の募集欄を参照！ お待ちしておりまーす。



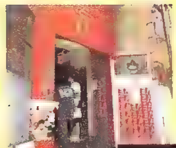


◆KOF レオナ(青／月十紗織さん、赤／久遠水鶏さん)
早速のデータ投稿ありがとう！ データならまとめて送れますよ！

祝ストリートファイター15周年 クラブイベントレポート

渋谷の「Club Asia P」にて「ストリートファイター15周年記念クラブイベント」が行なわれ、STFシリーズのサウンドリミックスを中心に、多ジャンルの音楽が楽しめました。また、春麗のコスプレDJが登場したり、ゲーム画面が音楽に合わせてミックスされていたりと、ファンのテンションを上げる仕掛けもたっぷり!

後半に行なわれた「ファッションチェック」コーナーでは、コスプレイヤーさん三人がピックアップされ、ゲーセンでのエピソードや、その日のコスプレについて語ってくれ、長くファンに愛されている同シリーズならではの、アットホームなイベントとなりました。


会場の「Club Asia P」は、ストリートファイター一色となっていました。

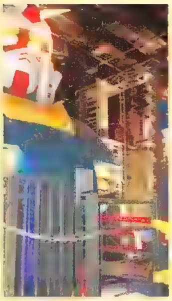

ステージ上でさまざまなダンスやパフォーマンスが披露され、会場は興奮状態。


もちろんコスプレイヤーさんも登場。カプコンジャンルのコスプレでキメてくれました。

ガンダム人気絶好調!! コスプレinバンダイミュージアム

千葉県松戸市のバンダイミュージアムで行なわれた「コスプレinバンダイミュージアム」は、ガンダム中心のオールジャンルコスプレイベントということで、8割以上の参加者がガンダムキャラのコスプレでした。人気の初代ガンダムやSEED、0083やZなどバリエーションは多数。

また、会場には等身大ガンダムやザクヘッドなど、撮影ポイントもいっぱい。さらに、シアターフロアにて開催されたコスプレコンテストの審査員には、声優の古谷徹さんや笹沼晃さんなどが登場し大盛り上がり! 名台詞やアフレコでの思い出話なども飛び出して、豪華なステージとなりました。


やはり一番人気の撮影スポットはここ! このガンダムの存在感にはオドロキ!!


コスプレコンテスト終了後に記念撮影! 舞台に乗り切らないほど多数のエントリー者数で、どのコスプレイヤーさんも見ごたえのあるコスプレを披露してくれました!

投稿&お手紙大募集!

集まれ!! 音楽ゲームコスプレイヤー 音ゲーコスプレ特集開催!



締め切りは 2004年2月19日 必着

たくさんの写真待ってます!!

読者が作る、
ゲーセンの未来！

A-Fro
ARCADIA FRONTIERS

アフロCMYK

アルカディア読者投稿コーナー「A-Fro」も、めでたく2004年を迎えることができました!! そんな記念すべき今号では、全員掲載された方にもれなく新QUOカードをお年玉として進呈します！ 目下制作中なので絵柄などはまだ未定ですが、完成し次第お届けしますので楽しみにお待ちください。それではまずイラストのお年玉、正月特集の「CMYK」から、今年も景気良く参りましょうかーッ!!

…：P177（グレー…）／P180-181（…時記）、福田サクテル：P174-175（CMYK）、P176（…ゲーの妻&ロリティカ同盟）、カイゼルちくわ：P178-179（大瀑布）

二〇〇四年は、サルのようにゲームやるべし！



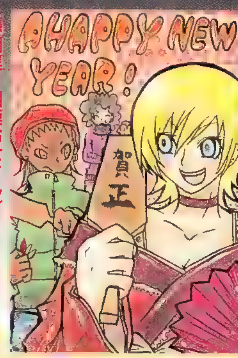
（神奈川県　MSY君）



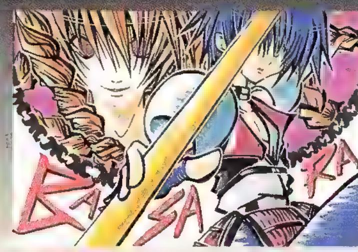
（愛知県　六条真さん）
☆正月といえば、除夜も弾けよとばかりの重爆音と…キャラクターの酒池肉林！ いや音林？



（大阪府　autumnさん）
☆新年ナイズドされた腰帯が目を引きます！ お姉さまは…まさか半紙の替わり!?

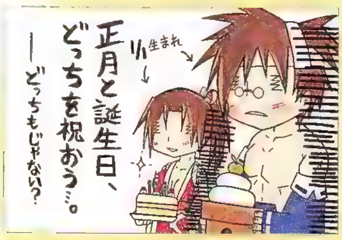


（静岡県　相模玲士さん）
☆ボタンをたたくも羽子板で打つも、リズムが大事。ジュディ嬢のお召し物がイナセでクールよ。


（鹿児島県　HEELさん）
☆全方向型雅シューティング「婆裟羅」イラストで強制的に正月気分！ 鷹は続編希望ぞ。



（千葉県　龍crown君）
☆頭上から迫り来るお年玉バブル玉。高校生はお年玉を受け取ってはいかんですかー!?



（三重県　「なんじゃこりゃ」天地亜下羽さん）
☆人の記憶には残るんだけど、何か損した気分。めでたいことには変わり無しですけど。



（群馬県　ヨウタ君）
Ⓗ明けましてヴァリアブルな面々。ルヴィ姉さんが意外にも（失礼）淑やかでグー！



（愛知県　みなぎゆうさん）
Ⓗ2004年も楽曲の豊作を願いまして……男エレキ、正月の初舞を披露！

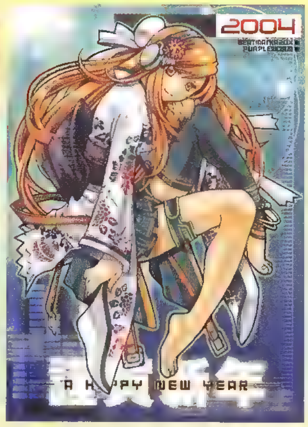
めでたやな アルカディア四周年 ハラショ！ SGは何周年？



（東京都　村上超魔王君）
Ⓗ君は去年も正月シケギャグ（SSG）をかましていたね。SSG担当大臣として、来年もよろしくですよ。



（埼玉県　松澤シユキさん）
☆一緒にアルカディア四周年も祝っていただいちゃってます。まだ四歳ですが、いっそう精進しますね！

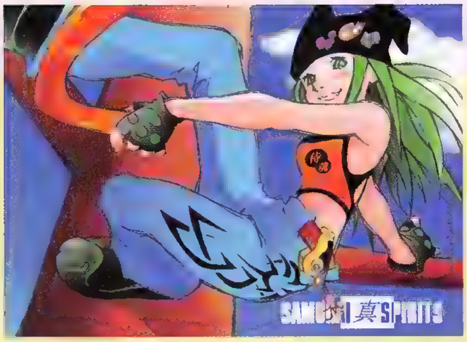


（岡山県　P.Wさん）
Ⓗミュージシャン風アレンジ着物は、パーツが多過ぎて着付けが大変そう。今年も新しい音に出会えますように。



（福岡県　武術師某さん）
☆グレーター飾り凧がツボにプスっとキました。PS2版の販促物にならないかな（無理竜）。

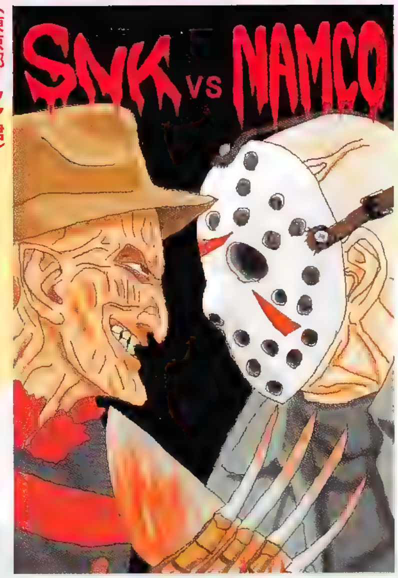
A-Fro ひみつ情報
新年初弾の解説！ 投稿作品のキャプション（担当者のコメントのこと）の前にⒽマークが付いているハガキは、「ホームページをお持ちでありますよ」ということを示しております。HPのURLは、ARCADIAMAGAZINE.comにて確認できますので、すりすりっと覗いてみるといいでしょう。アドレスはこちら。→http://www.arcadiamagazine.com/



（神奈川県　CN8君）
☆チャムチャムがシティにやって来た！
よく見るとブーツも猫科の足型だ、芸細かい！



（静岡県　ゆえのさん）
☆バケツ色ごとにお願い曲のキャラクターを描き出し！
緑色に引いた線は不思議な演出になりますね。



（東京都　タマ君）
☆『スプラッターハウス』のリックと、KOF代表・チョイの二大対決！映画もホラーを超えた娯楽作でオススメ。

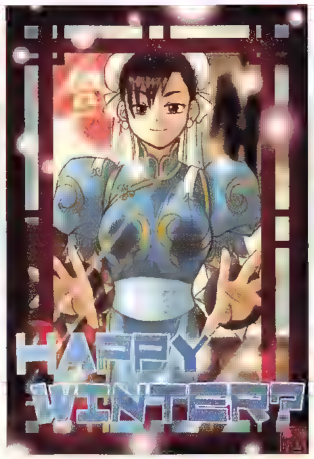


（千葉県　"親に見られた"爆テロのあほさん）
☆正月早々にド腐れA-Froとなってしまいました。だが、それでこそA-Fro投稿者ぞ。



（山口県　みけ田みい吉さん）
☆英雄の出現は突然だからね。また彼らと会える日も唐突に来るかもですよ。

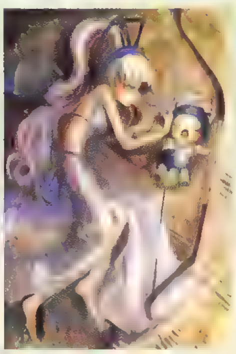
（愛知県　藤海ゆかさん）
H 私たちは冬を待つように、アナタが活躍する世界を待っていたりするのです。『ハイパーストII』で会いましょう。



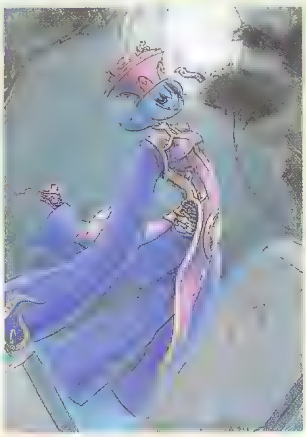
（東京都　岩崎康史君）
☆『斑鳩』のアニメシリーズのOPを想定……。脳内でリアルに動いてる彼らが剥がれません。



投稿者チームの参戦なるか!?



（神奈川県　RIKI君）
H 後に訪れる悲劇を思えば、目を覚ます前に別れるいう選択肢も……。さよならから始まることもあると思いたい。



（新潟県　大弓級（おおゆみしな）君）
☆月夜にパァッと弾け出るかのような感覚がスゴク伝わってきます！　カード進呈！

お題 闘劇2004

『闘劇2004』の種目タイトルのイラストをチョイス―『鉄拳4』などもお待ちしとりやす。

（富山県　よいち君）
☆今年注目のパズルゲームがそろい踏み！なぜ、タコが主役なんでしょうかミッチェル社長？



（神奈川県　御堂純一さん）
H 博愛の精神をもってすれば、騙されることは無い。決意の答えは空と残骸のみぞ知る。

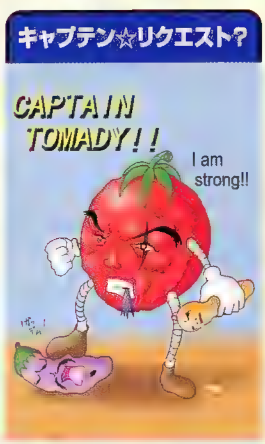




（島根県　かじやんさん）
☆まさに闘劇前夜といわんばかりのド迫力イラスト＆キャッチ。参戦する覚悟をインストールせよっ！

（茨城県　黒田カラスさん）
☆早くも編集部では、二回転コマンドを練習する人々が……。みんなグリフォン使いかよ！





（福岡県　K-HEX君）
H 銀河翔けるリコピンシューター、ニコチン含んだ無農薬ガイ、キャプテントマディ！

（北海道　かづきちさん）
H 燐光を帯びたガクランにウットリですわ。プロ漫画家デビューおめでとうございます！



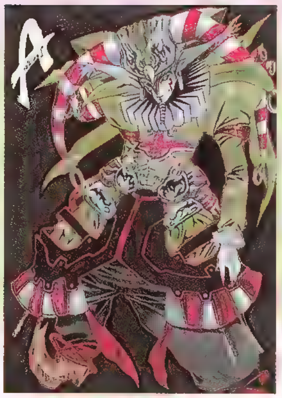
A-Fro ひみつ情報
『闘劇2004』関連投稿募集！　つまり正式種目である『堕落天使』や『ファイターズインパクト』の……え、正式種目じゃなかったっけ？　まあ、つまり『GGX #RELOAD』『ストIII3rd』『カプエス2』『ヴァンパイアセイヴァー』『KOF2003』『サムスピゼロ』『VF4EVO』『鉄拳4』のイラストや文章投稿もお待ちしていますよーっつーことです。有名プレイヤーたちのイラストが来たりして……。

リズムアクションゲーム特集
音ゲーの宴

すっかり市民権を得た音楽ゲームのイラストを特集！　投稿人気がニトロ爆発してるポップンやⅡDXに限らず、ギタドラや太鼓の達人シリーズもドシドシ投稿してくださいな。



（奈良県　みなも凪さん）
☆アクセクしてる神様なんてみっともないもんね、とでも言いたげに余裕シャクシャクなMZD様でゴワス。



（山口県　里田里見さん）
☆圧倒的な存在感アリ。屈強なボディとキレイな指先のギャップに色気感じます。



（神奈川県　磯崎聖君）
☆呼び掛けられた言葉が心に沁みる。待つ者も遺される者もいない世界の呼び声が。



（神奈川県　スモモさん）
☆2Pなカラーリングのリゼット嬢。メガネの縁の色を変えただけでも、世界の見え方が変わった気になれるものですよ。



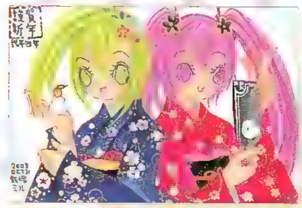
（大阪府　カトウデジ太さん）
☆ライトフュージョンの曲調と、制服のパターンがマッチングしてますね。今月のベストまとまり賞決定！



（青森県　那胥槻キサヤさん）
☆"ヘリコプター"の子とサルの融合がグー。新デザイナーが続々入るのがギタドラのイイトコだよね。



（大分県　ヤスミンさん）
☆髪を下ろしたバージョンのミルク嬢は貴重！　色の使い方がかわいらしさをいっそう引き立ててます。



（岐阜県　飯塚ミルさん）
☆着物の柄の絵付けがいい感じじゃないの。ニデラ軍団の正月は派手でよろしおますな。

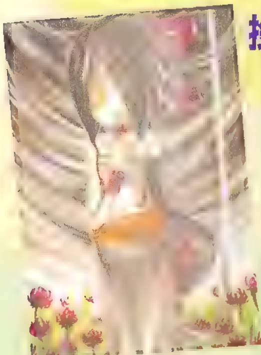


（大阪府　ネミさん）
Ⓗ年初め、だれよりも先に告げたいあいさつがある。こうしていれば逃げられないでしょう。

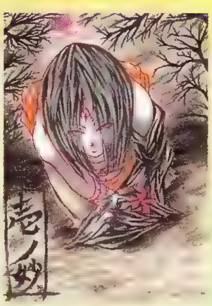


（新潟県　沢渡優さん）
Ⓗ秋葉原か日本橋に出店希望。接客業は忙しいので追加人員希望、彩葉なら二人分の働きしてくれそーですが。

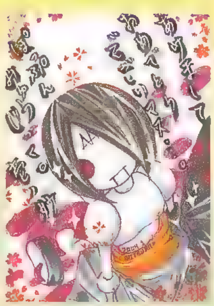
投稿数当月No.1！　壱の妙 量産政策



（宮崎県　麗ミカさん）
☆とりあえず擬人化シリーズやプラモ化設計図などをガリガリ送るとよろしひかとっ。ヒギャース！



（東京都　サツキさん）
☆叫び声もステキなBGMとなる、夜陰は丑三つ刻。その口から語られるのは呪詛の呟きなのか。



（愛知県　みつばさん）
☆なんと、数十枚届いてしまった壱の妙さん（君？）。クロッキー人形みたいな身体が人気なのか？

A-Fro 魔導師学園 ロリティカ同盟

ガールズを愛でリングなコーナー「ロリティカ同盟」。新年の初少女特集はノープランかと思いつつ、"魔力"というテーマがあるのさ、エヘン（えばることか）。



（東京都　麻月瑠夜さん）
☆ルキア嬢のペットには、スポーツ属性が似合うよね。制服はロリティカ向きやも（笑）。



（徳島県　伊吹猫太郎さん）
Ⓗしかし、あのファンシー昇級グッズの数々、校長と理事長の趣味なのかっ!?



（宮崎県　うたのえいりさん）
☆ヒトミの中に宇宙あります ねっ。ロリティカ同盟の基準はキラキラ度にあり。

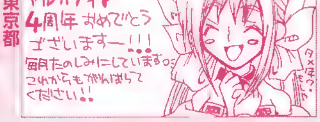


（大阪府　華南さん）
☆このかわいさは尋常ではないっす！　特にボディラインのデンジャラスなほど少女体型はスーパーレアな純度かと。

A-Fro ひみつ情報　イロイロとおめでとうございます。去年のはみ出し抱負を見ると「A-Fro増ページ」とか書いてありますな（苦笑）。まあ、そう簡単に夢が達成できれば世話無いっすな。去年できなかったことだからこそ、今年頑張って達成する！　これぞ抱負だよ、チミィ！（というわけで今年の抱負は、「一回でいいから、A-Fro増ページ！」な担当ライター福田棚太郎でした）

アフログレースケール。

すべからくゲーセン中心に生活を送る屈強のファイター御用達ッ！　読めば活路の泉湧く、「ゲーセン歳時記」のお時間がやってまいりました。いろいろなご意見に耳をかた向けることで、新たな着眼点で物事を見られるようになるかも！　かも。



（東京都　采姫炬さん）

そのワンコインは、魂へと響いていく

「なんでゲーセンなんかに行くの？」

こんな質問をされたら、皆さんはなんと答えるだろうか？　私はこの質問をされたとき、正直カチンと来た。しかも、質問された場所はゲーセンである。質問者いわく「見返り無いじゃん」とのことだが、果たして本当にそうであろうか？

確かに、ギャンブルのように分かりやすく「お金」という形が残るワケでないし（プライズやメダルが残るものもありますが）今の世の中、形に残せる娯楽はいくらでもあふれているでしょう。

しかし、ゲーセンに来なければ、ゲーセンでゲームをしなければ、見えてこない世界は確実にある。そして……残るものもあると思う。「お金」のように、外側に残るものではなく、内側に残るものが……。

今までできなかった譜面をクリアできたときの達成感。目分のパターンにはめ込み、ボスを瞬殺したときの全能感。ギリギリの緊張の中で、読み勝ったときの充実感。そんな喜びを感じたことは、きっとだれにもあるハズだ。

その喜びを忘れることがあろうか？　いや無い（反語）。つまりは、ありきたりな言葉で申し訳無いが、ゲーセンで感じた思いは自分の中に、自分の心の中に「思い出」として残るワケである。

愛する娘を助けるため、たった一人で巨大組織と闘った思い出がある人もいれば、最終鬼畜兵器と血で血を洗う死闘を繰り広げた思い出を持つ人もいるだろうし、足踏みマッスウィーンと化し、ただひたすらに矢印を踏み続けた思い出の人もいる。

そんな思い出を持ってる人々が、果たして何も残らなかったと言うだろうか？

「大切なモノは、目に見えるものがすべてではない」と、私は相手に言った。

相手は一言……「ま、頑張んな……」と、答えた。

その言葉が単なる皮肉だったのか、相手なりの応援だったのかは、今ではもう知る術は無い。だが　私がこれからもゲーセンに行き続けることだけは、確かだ。

（茨城県　沖田戒（SG）君）

☆無論見返りが欲しくてゲームをプレイするわけでなし、理由が「暇つぶし」でもいいでしょう。しかし、ゲーセンで得た経験を確実に自分の血肉とすることは可能なんですよね。

ゲーセンで育んだ想い出を、投入したワンコインを、いかに未来につなげていくか……コレを考えるだけでも、心が高ぶるってモンです。何かを得るため、ではなく、自分を育てるために1コインを投入していると思えば、当然アリでしょう。

そんなこんなで、我らはまたゲーセンに足を運ぶわけですよ。沖田君のような仲間にも会えるし、なあ！



（福岡県　武術師某さん）
☆その気高さは雄雄しさユエに。
一生ついていきますぜ、アニ（ゴスッ←打撃音）。

イケてるコラボで

東亜プラン・UPL・アイレム・テクノスジャパン・SNK・データイースト……ここ一〇年間だけでも、倒産もしくは撤退したメーカーの何と多いことであろうか。

アーケード業界創成期に活躍していた企業が、次々と我らの前から姿を消してゆく。どうにか、それに歯止めがかかってほしいが、近年の業界の混迷ぶりを見ていると不安が重くのし掛かる……。

ここはぜひ、アーケード業界への新規参入メーカーを多く募りたいもの。家庭用ゲームで幅を利かせているメーカーなどには、ぜひそのノウハウをゲーセンの荒波にぶつけてほしい。コンシューマーのハード性能はアーケードを凌いだ感があるし（寂し……）、アーケード版への移植で当てられる作品はきっとあるはず。

『F-ZERO』のように、上手なアーケード&コンシューマーのコラボレーションをメーカー諸氏に望む！

例えば、剣神ドラゴンクエスト』なんて『魔斬』に負けない出来。ゲーセンでも十分通用する仕上がりだし、『ドラクエ』ゆえにそのファンをゲセに呼び込む効果も見込めるはず。やってみる価値はあると思うのだけど、どう？

（東京都　大聖リース君）

☆昔はアンチ家庭用的ご意見もありましたが、さすがに昨今はそういう意見は減ったかな？　大聖君の提唱するような家庭用と業務用のコラボを展開するべく、おいちゃんも頭絞ってみたで……ハイッ！　併せ技を考えてみるのはどうよ？　『FF』シリーズのネットゲームで育てたキャラを使って、ゲーセンで『ガントレット』みたいなアクションで遊べる上に、戦績に応じてゲーセン専用のレアアイテムもあり、みたいな！

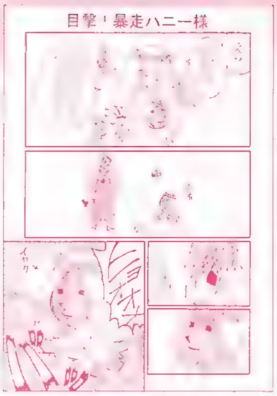
……っていうか、コラボ前に肝心なゲームがしっかりしてることが大切ですよね。

鮮血新コーナー
振り返れば奴がKill

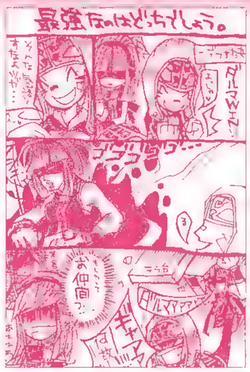
A-Fro ひみつ情報　ゲームセンターマップ探険隊隊長の柵太郎です。あ、富山ゲーセンで「パニッシャー」見かけましたよ（笑）。さんしょう駅前店で、「スポーン」4人対戦台の隣にポツリと。そうそう、ゲセマプ隊では今回の富山のように、アフロ投稿者からもゲーセン情報をいただきたいも夢見ています。投稿ハガキの裏に地元ゲーセンの素晴らしさを書いてもらえると助かりますー。

A-Fro漫画道場

マンガという文化的表現手法を、独自観点でひねり出したアーケードゲームネタで発表して一等賞だワーイ。まぁそんな空間です。



（東京都　STS！君）
新たな強敵の出現に、ハニー様最大の危機が!!……で、なぜお面を着ける運びとなっ（口封し）



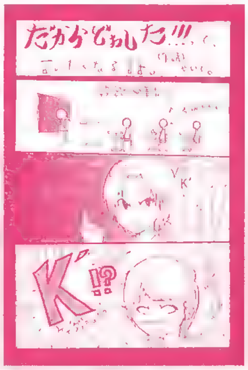
（石川県　けふかさん）
☆必殺技持ってそうね、このツカル。ツカルタで葉牙×αとか（強スキ）



（東京都　采姫炬さん）
☆ふむ、耳に体温計突っ込むと仮病微熱が？（ハカキ裏よりフフ、褒伊東●ってか



（京都府　劇団もんて君）
☆元祖＆最強・赤きヨーヨーサイクルォン！……この業界、回転速度か必殺度とイコールゆえな



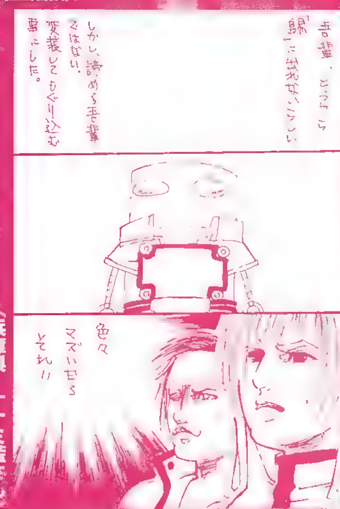
（岡山県　雪木夜伊都さん）
☆KのKは胸キュンのKーッ!!……すまん。授業は真面目に受けようよ



（愛媛県　蜂子さん）
☆物理法則を無視した落としっぷり。将軍家の誉れってことで納得しよう。

アルカディア大瀑布

当方「大瀑布」は、モノクロ…「グレスタ」や「…記」などのお天…とは全く異なる…次元である…と…振り返ってみるも、もはや…（…担当者談）。



（兵庫県　ナナミ…さん）

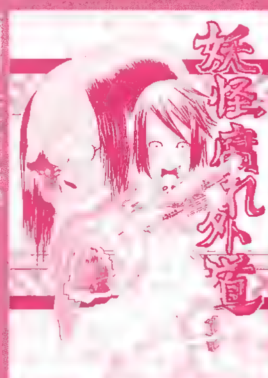
ブリセル大作戦

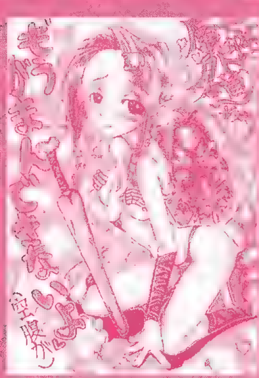
いただきまぁす♪ 腐れ外道子ノ乱

1月号にて空手ノブボン氏が…した「腐れ外道のブリセルは簡単でいいよ」との一言に、なんと三〇通もの投稿が殺到!? その中でも…の腐れ作品を、ここに紹介せんとす所存!















（福島県　くれこめさん）
☆……(確認)。まぁ、アレだ。若いうちは、そう見える日もあるさ。



（岩手県　きりふ風丸さん）
☆ハッスルおじじは空中制御不能!むやみに飛んどけ雲飛マン。



（神奈川県　岡本雅也君）
☆鬼っ子大集合の超迫力。そら山賊頭も死んちゃうワ。……つーか真ん中のは「レイジ」のオニ、だっけ……？

A-Fro ひみつ情報 今回の「ブリセル大作戦」では、空手ノブボン氏のたった一言に作品が殺到するというううれしいハプニングがあったワケですが、担当者は山と積まれた秀逸な腐れブリ作品を前に、採用作品の選別に一昼夜頭を悩ませるという自分の珍状況に疑問…ッいやさ何でもないッス!! とりあえず空手ノブボン氏は、責任取って白旗か投降文書よこしなさいネ♪

MM 無理想無解決 マーボ

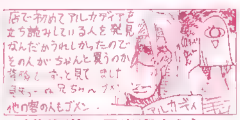
アンケートハガキの片隅から、読者様のご意見ご感想やシケギャグを紹介していく当コーナーですが、ここでいきなり自作自演アルカテトリビアを。「ビーマニシリーズの雄、NAOKI氏は「ツインビーヤッホー」などのビデオゲームタイトルも手掛けている」……あ、あれ？　実はみんな知ってた？　しょぼん。

アルカディア12月号の15P、「CPU戦のボスとして出現していた『キャベレイ』が（以下略）」って何さ。新たな水商売ですか？　「働いているホステスさんが全員ハマーン様だったり……ひぃぃぃ、おっかねぇぇぇ」とは、妹（きりふ風丸）の談。
（岩手県　B.さん）
☆アルカディア……面白過ぎる。ここ最近、爆発力のある誤植が無かったせいもあって、久々に脳髄にキーンときました。ならびに、関係者各位には深くお詫び申し上げます。

今年のゲーセン流行語大賞は「ありえねえ」で決まり。
（神奈川県　ガースー君）
☆ワリとオールウェイズ使っている言い回しであるよーな気もしますが……。"STEP UP列伝"で本格的に流布した感じもするわね。2004年は「ギリギリエスケープ」（by『ブラロア3』）みたいな、ワンパクなシステム名も多数登場してくれるといいですね。

おお……信じられん。まさかこんなことが起こるとは……。読者プレゼントが当たるなんて、全く信じがたい。生まれて初めての出来事だ。当選人数は5名、賞品は「ボーダーダウン」のサントラだ。これはアレだな、私は日本で5本の指に入るということだな！　素晴らしいィ！
（北海道　Mr.ギゼン君）
☆とりあえずベスト5入りおめでとう。

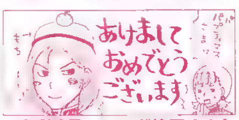
アルカディア12月号165ページ、沖田戒（SG）さんの文中に「子ゼル」とありますが、この意味を教えてください。何となく小学生ぐらいのゲーマーかな？　と思うけど。遊戯語録で取り上げてください。
（長崎県　はちさん君）
☆元は猛者通用語なので、遊戯語録には一生載らない気も……。"子ゼル"は元々、お婆さんを指す"バベル"、お爺さんを指す"ジゼル"（共に猛者出典）の強引変換を適用して、子供→子ゼルとなった模様。



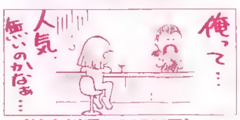
⬆（北海道　月光庵さん）
☆我輩、いつも気にして見てるよ。



⬆（千葉県　カズシズカ君）
☆コレが……新時代の掟だッ。



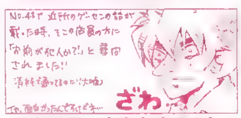
⬆（愛媛県　Zラヴ蜂子さん）
☆木星帰りは一味違う……ぜ……。



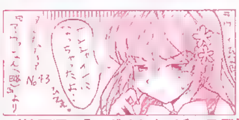
⬆（神奈川県　MSY君）
☆不景気の波にほん弄されて。



⬆（京都府　はじめの新庄さん）
☆採用通知？　いや郵便事故ですよ。



⬆（山形県　出海左京さん）
☆全国で読者の目は光っておる。



⬆（埼玉県　「ラヴひな」でばいそ君）
☆超謎。全くもってミラクルだ。



⬆（大阪府　ネミさん）
☆地域色出過ぎじゃあああ。



⬆（埼玉県　森里はむさん）
☆今月のゲドエロス村。



⬆（秋田県　比良坂黄泉さん）
☆みんな、しっかりメモっとけ。

SG闘劇2004 東ティモール地区予選

地方予選がついに始まる「闘劇2004」にあやかり、「SG（シケギャグ）闘劇」もこっそり再始動してみたり。親戚連中には内証だぞ。



（東京都　ロックン・ウルフ君）
☆2コマ目・ブラッド氏の表情に脱帽。アーチーチーとか言っても、寒いもんは寒いのな（大発見）。



（埼玉県　真紅さん）
☆海外各賞でも絶賛のシケっぷり。だれも相手にせんから、確かに敵無し。



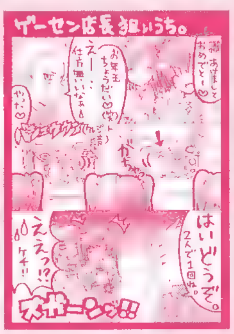
（愛知県　御影"グラニット"道行君）
☆一瞬、室内暖房が故障したかと疑うほどのブリザード度。凍えるよ先生



（宮城県　STO君）
☆最後のコマに到達した時、感動した自分は駄目でしょうか……。



（富山県　やづきゆらねさん）
☆必勝の二人戦法に見えるも、君たちレシーブでお見合いしたら対消滅するじゃないのさ



（大阪府　和さん）
☆全国のゲセで同じ光景が見られること必至ッ－新年早々、やってくれるぜ識店長。

モア新年！ お年玉百烈拳

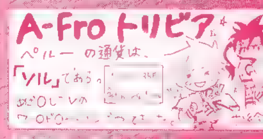
「大瀑布」からネタ系マンガのお年玉放出ーッ!!　ついでに親戚の子供には、お年玉の代わりにアルカデクーポンを放出してやるのが正しい姿勢かと。



（東京都　美緒さん）
☆回れば回るほど縁起悪くなるとは……。新年でもザッパ氏に明日はない模様。賀正改め合掌。

A-Fro ひみつ情報
これから新春を迎え、そして新生活のスタートとなる4月へと季節が流れていくワケですが、もちろんA-Froでも新たな季節に新企画を立ち上げていくことになりましょう！　特にアナーキー空間として有名な「大瀑布」では、あなたの望む新コーナーの設立も同志が集えば夢ではない!!　今から新コーナーの要望や旗揚げ作品などを送ってみるのも吉ですな！

げえせん歳時記





（神奈川県　坂井サチさん）
惚れ　日ごろ鍛えた選球眼
目指すは場外、特大アーチだろー

闘争本能、再び燃える！「闘劇2004」開催決定！

一人の男が帰って来る。その前にどこにも行ってない。

「闘劇」のために現役復帰を決めた男がここに一人いる。「現役復帰」なんて、普通は世間に名を轟かせた往年の名選手にだけ許されるフレーズだ。それに引き換えオイラときたら、どこからどこまでが現役だったのかも分からない男。

しかし！　前回は予選に出場しなかったことを後悔してしまった。今回はとにかく参加したいんじゃ!!　団体戦に出たいんじゃ!!　みんなで「頼むぞ!!」とか「後は任せろ！」とかそういうの体験したいのぉ！　一つでいいから勝ちたいのぉぉ!!

せっかく大きな舞台が用意されているのに、出ないなんてもったいない。結果も大事かもしれないけれど、目標に向かってみんなで頑張るっていうのが、スゲー楽しいと思うんだよなあ。

うしっ!!　まずはメンバー集めじゃーーーい!!

（福島県　軍団長君）

☆多分、闘劇関係のページをサラリと飛ばしてしまう方は「参加する」という、一番オモロイ関わり方をしてないからだと断言できよう！

ダメもと？　おっけおっけ。その場のノリで？　全然オッケー。君の周りには、世界を狙う強者や、命削ってコンボの練習している、地球最強の格ゲー野郎がひしめいている。いっちょ揉まれてくるのも、かけがえの無い経験になりますぜ！

とにかく、関わってみよう。店舗予選参加はもちろん、本戦を見に行くだけだっていいので、まずは参加してみそ。



（神奈川県　天川君）
一部強引な検証もありつつ。次回作でも和月先生には出馬希望ですな。

「闘劇2004」開催決定、おめでとうございます。

唐突ですが、闘劇には大会歌みたいなものは無いのですか？　もし無いのなら作ってみませんか。対戦格闘は、日本が誇るゲーム文化なのですから。歌いやすく覚えやすく、かつ闘劇、延いては対戦格闘を連想させるものがあればなと……。

高校野球でいうところの「栄光は君に輝く」やPL学園の校歌みたいな曲が闘劇にあれば、協力店などの予選開始時になどにかけてもらって、盛り上げるための一助になると思います。

また、大会の歌の選定にあたっては、複数の曲を収めたCDを付録にして、読者投票で決めるというのはいかがでしょうか。

では大会の盛況と皆様方のご健勝を祈って、この妄想駄文を終わらせていただきます。

（大阪府　宮崎一磨君）

☆闘劇のテーマソングですか。確かに欲しいですなあ。盛り上がり方が変わってくるかも。でも何となく、闘劇には演歌や浪花節が似合いそうだと思うのは気のせいでしょうか。



（群馬県　禄田之丞君）
☆闘劇でケモノ旋風は吹くでしょうか。
どー、どうなのッ!?

A-Fro AC ラボラトリー LABORATORY

一つの意見は大きな原動力

今回の『サムスピゼロ』は、良い点と悪い点がいろいろあって楽しいですね。対戦で自決を使ったとき、相手を怒らせてしまうかもしれないというスリルとか。曲も一部は使い回しなのですが、できれば「斬紅郎」の曲が良かったです。

で、実は今回最も注目したのが、ゲームの設定で〝残虐度〟という項目がある（らしい）ということです。

それが高くなればキャラのダメージグラフィックが変わる、ということで店員に直訴したかったのですが、直接言うのは恥ずかしいので、どうしようかと悩む日々が続きました。

だって「残虐度を高くしてください!!」なんて言ったら、変な目で見られそうなんだもん！

そんなある日、ゲーセンのカウンターを見てみると、客用のメモ用紙を発見。「こんなものがあったなんて……今まで悩んだのは一体……」と思いつつ、店員が見回りに行っている間に、急いで伝えたいことを書き記し、こっそり置いて逃げ、ついに本懐が達成させられました。

全国に自分のような人が一〇人以上いることを願います。

（青森県　かき君）

☆鼻息荒いのか引け腰なのかいまいち判別に困るところだが、まあ、結果オーライで。

何かしら意見があって、店側がそれを聞いてくれるシステムがあるのなら、恥ずかしがらずどんどん陳情してみましょう。まずはアクションを起こさなきゃダメよ。



(愛知県　六条真さん)
☆だ、だれやねんアンタ!?
……角刈りになる○年前か。



(東京都　QQQ君)
☆全面的に支持。
心……洗われました。



(青森県　水玉うるるさん)
☆アノロ闇アイドル異空間係に頂きました
意外とナチュラルですNE。

今年のKOFは一味――違うぜ!

ちょうどアルカディア12月号で『KOF2003』の情報が公開された日、近所のゲーセンの店員さんから「KOF入荷しましたよ」との情報入手。こりゃあやらねば! と毎度のごとく気合いを空回りさせてゲーセン到着。

早速その店員さんに『KOF』の場所を聞くと、店の端っこにあるとの事。

「ハハァ～ン、まだ公式発表されたばっかりだから、大っぴらにはプレイできないんだな～」とか要らん勘繰りをして筐体の場所へ。幸いにも人はだれもついておらず、ウハウハ気分でコイン投入。チャリ～ン

「うわ、使用キャラは6人だけかよ。あぁ、まだロケテスト段階だからか?」

だれにしようかな～と選んでいると、風変わりなキャラ発見。

「ていうか、覇王丸とナコルル使えるのかよ! グリフォンマスクは!? ジョーは!? あぁ、まだロケテスト(以下略)」

キャラ選択は勢いに任せて覇王丸に決定。とりあえずゲームを開始することとなった。

「さ～て、1試合目はだれかな～、この刀のサビにしてくれるわ!」

しかし画面上に現れたのは敵ではなく文字。

「～第1話～ユリ　またさらわれる」

「あー、今回は『JOJO』みたいに毎回ストーリーがあるのね。だからキャラも三人じゃなくて一人なのか。まぁ、まだロケ(以下略)」

『A～Dボタンを押してルーレットを止めろ』

続いて出てきたのはこんな文字。

「なるほど、なるほど。格闘ばっかじゃ飽きるから、こういうボードゲーム的な要素も入ってるのね。よく考えるな、プレイモアも。で、止まったところに敵がいて、そっからガチンコってわけね」

ルーレットを止め移動すると画面が変化。出てきたのはキング。

「ユリの居場所を知りたかったらあたしと勝負しな!」

なんで勝負しなくてはならないのかは分からないが、そこは「大人の事情」ってやつだろう。

「とりあえず『カプエス』やってたから必殺技は大体分かるし、と。いざ勝負!」

『第1問　○○が××なのはどれか?　A△△　B□□　C☆☆　D◇◇』

「え? 一問? どゆこと? 何これ? っていうか……KOFはKOFでも『クイズKOF』やんけ!!」

確かにその店員さんも『2003』とは一言も言わなかったし、なんか『2003』にしては画面が汚いな～、なんて思ったりもしたわけですよ。

こーなったらもう開き直ってプレイするしかないわけである。幸いにも店員さんのご好意によりライフは最大。

最初のボス(?)のMr.BIGであえなく昇天。ていうか、それまでの道中のザコ敵が、テムジンとかミッキー・ロジャースとか、色物ばっか……。まさか『クイズKOF』は色物キャラ再生工じょ(以下自主規制)。

ミッキーに至っては「この街に強い奴らが集まってるみたいだな。腕がムズムズするぜ」なんて言う始末。それはウズウズの間違いだろう。ムズムズするのなら、今すぐバンテージを外してお風呂に入ることをオススメしますよ。

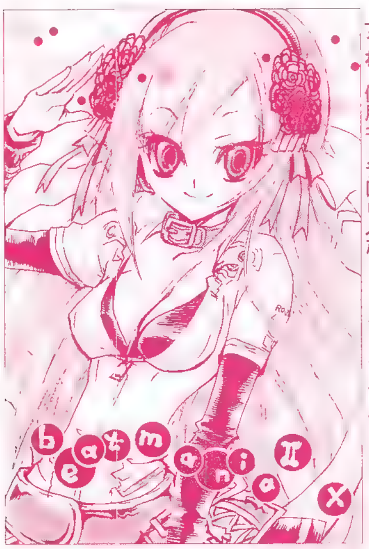
まぁ、紆余曲折ありましたがそれなりに(ここ重要)は楽しめました。

皆さんも続編があるゲームをプレイするときは、よーく年代に注意してくださいね。

(埼玉県　saku@君)

☆一体、どこでツッコミを入れていいのかが微妙マキシマムといった投稿でしたが……まあ、楽しそうなのでヨシ!

肝心の「クイズKOF」は、どこまでがネタでどこまでが本気かが分からない、ある意味スリルに満ちた作風なので、未プレイの方は探し出してでもやる価値のある作品。できれば、友人と連れ立ってプレイするのがモアベターといえよう。



(東京都　王河国幸さん)
☆昨年のキャラ大賞でも大活躍だったIIDXキャラ。二〇〇四年もハジけてくれそうです。



(千葉県　高速かるびさん)

アーケードゲームのネタならどんと来い!　優秀作品(eb!マークが付いた作品)には、QUOカード進呈中!

【投稿全般・鉄の掟】
○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに!　URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載!
○投稿作品は「未発表」のものを!　個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
○締め切りは「必着」の日です!!　遠方からの投稿の際は要注意!!

【文章作品投稿規定】
○文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
○アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で!!
○E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2(官製ハガキの比率)が基本技!
○イラスト内に文字を書くなら大きめに!
文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ!

【CGデータ作品投稿規定】
○カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。
モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK!
○推奨サイズは592×874ピクセルか、350dpiで7×5cm程度。
○セーブファイル形式はフォトショップ形式(.psd)がイチオシ!　JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75～95%で保存を。
○作品と一緒に、住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れて送ってください。
○圧縮時にはフォルダそのものを圧縮して送ってください!
圧縮後サイズの上限は3Mぐらいです。

「あて先イラスト」も募集中!　A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

次々号4月号の締め切りは……　1月16日(金)必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです!

E-mailでのCG・文章投稿の詳しい諸注意は、こちらを参照してください!
http://www.arcadiamagazine.com/

E-mail投稿(文章ネタ投稿)のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね!
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください!
afro_cg@arcadiamagazine.com



正月合体アタックスター！　新春放映!!（嘘です）

ゲーパロ愛の館へいらっしゃいませ!! スペシャル

今回は新春スペシャル増ページ！　冬コミに一般orサークル参加された方、お疲れさまでした。さあ心機一転、ゲーパロ館から今年最初の落とし玉、選りすぐりの同人誌をお楽しみ下さいませ！　アタック開始!!

ポップンミュージックシリーズ　発行／たまゆら



FRAIS! FRAIS!

ギャグ

スッキリした線のカワイイ絵柄と、微妙に黒めのネタのギャップで笑わせるショートギャグ集。キャラはまんべんなく登場してます。



B5版　28P　オフセット　表紙カラー
100円分無記名小為替＋200円分切手＋宛名シール
〒424-0918　静岡県静岡市清水梅田町6-23　山本紗規子

ギルティギアシリーズ　発行　SNOW WOLF L~elle~



innocentia sinners

シリアス

B5版　44P　オフセット　表紙2色
送料込800円無記名小為替＋40円分の切手＋宛名シール＋連絡用80円切手
〒194-0043　東京都町田市町田成瀬台郵便局留　花海堂「GG・is」係



今月のオススメ

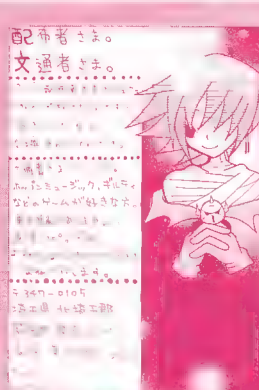


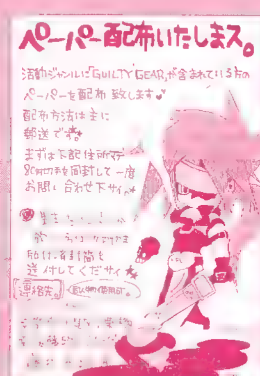
スピード感と迫力で破滅と救いを描いた力作！

32Pシリアス1本勝負の力作。迫力と見やすさを両立させた絵も見事ですが、構成も細部の省略のしかたが絶妙で、ページ数以上の物語の広がりと疾走感を演出しています。

ジャスティスの仇を討つため人類抹消を決意するディズィー、それを支えるテスタメント。意外な結末まで一気に読ませます。ディズィーの表情がキュート。



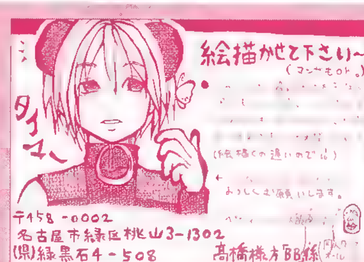




伝言板
ハガキにも願掛けして



★文通＆お友達募集
『GGXX』『ⅡDX』好きな方！　県内ならお友達、県外なら文通しませんか？　年齢は高校生ぐらいの方で女性のみとさせていただきます（当方16歳です）。かなりのライトプレイヤーです。
〒989-1245　宮城県柴田郡大河原町字新南3-14　吾妻弥幸



★いろいろ募集中！
イラ交or友達（ギルティ）andサークル会員募集中!!　詳しくは下記まで☆
〒824-0822　福岡件京都郡勝山町大字黒田1802-2　岡野様方　Comet.

★メル友・文通友達募集！
カプコン、SNKなどの2D格ゲーが好きな方！　文通・メールなどしませんか？　近場ならゲーセンで遊んだりも。年齢性別不問、切手不要なのでよろしくお願いします。
〒448-0855　愛知県刈谷市大正町4-103　鶴見弘幸

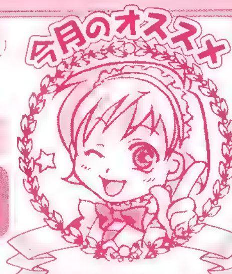
メイドの控え室
えー、というわけで、悲願かなって増ページのスペシャル版でお送りしております！　これも皆様のご愛顧のおかげ、当館スタッフ一同厚く御礼申し上げます!!　といってもとりあえず今回限りの特別措置で、次回以降はまた通常運転なんですけど（微笑みそして涙）。また突発的に増ページになるかもしれませんので、引き続きの応募・応援よろしくお願いしま～す！

ギルティギアイグゼクス 発行／BOMBERS

斬

ギャグ





大暴走ギャグがはじける勢い最高潮の1冊！

制作者より：ソル＋カイ＋ブリメイン。やおブリ最凶ギャグマンガです。

B5版　32P　オフセット　表紙カラー
500円分無記名小為替＋180円切手＋宛名シール
〒155-0014　愛知県名古屋市港区港楽1-1港楽ハイツ1-106号　行寿様方　真島圭

やおい大好きブリジット激暴走！　ソルとカイに贈る怪しいプレゼントとは？　絵・構成・ギャグのすべてが生む怒濤のハイテンションがあなたを爆笑の渦に誘います。

13Pギャグを中心に4コマやイラスト、ロボカイネタの読み物を収録。表紙の印象と異なり完全ギャグ本です。画力とネタの勢いで押す芸風の実力派の1冊。

ポップンミュージック10 発行／ウ丼亭

stardust

ギャグ



一京さんがちょっと危うい愛の人っぷりを発揮するギャグ集です。1、2Pギャグ及び4コマ中心。なお全体の8割が一京さんネタです。

制作者より：ポップン10本でギャグ中心本です。一京さん好きの方にはとってもおすすめ！

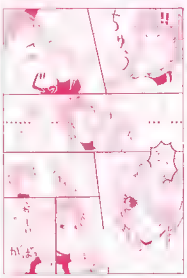


B5版　28P　オフセット　表紙カラー
400円分の無記名小為替＋200円分の切手＋宛名シール
〒633-2122　奈良県吉野郡東吉野村鷲家301
植半智子

KOFシリーズ 発行／蜂ゲノム

アニマルロジック

18禁　ギャグ



負けが込んでイライラするK9999に迫るアンヘル。その無邪気っぷりがハートウォームな雰囲気の1冊。絵柄もホンワカしています。

制作者より：アンヘル×K9999のエロマンガと1Pギャグです。



A5版　20P　コピー　表紙カラー
200円分無記名小為替＋140円分切手＋宛名シール
〒791-3120　愛媛県伊予郡松前町筒井1451東レAP7-5　門井純子

ポップンミュージックシリーズ 発行／からくり屋敷

HAPPY LIFE

シリアス　ギャグ



独得の描線が魅力的です。登場キャラは男性のみ。人への好意と、それに対する心の動きを描いたほのぼの系セミシリアス2本収録。

制作者より：アシュ×ユリと、スギレオ＋CSキャラ睦月の本です。



B5版　28P　オフセット　表紙カラー
本代400円無記名小為替＋送料200円切手＋宛名シール
〒857-0083　長崎県佐世保市若葉町32-9　梶原政美

ポップンミュージックシリーズ 発行／モドキ屋

ご飯

シリアス　ギャグ



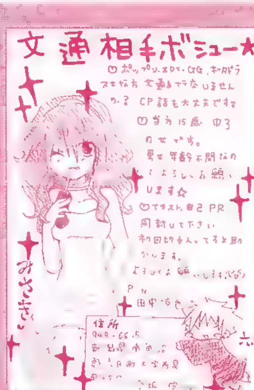
ほのぼの系セミシリアスやギャグアクションまで、めばえ＆ジズ大活躍の1冊。かわいいネタが多いです。スミレとムツキも出番多め。

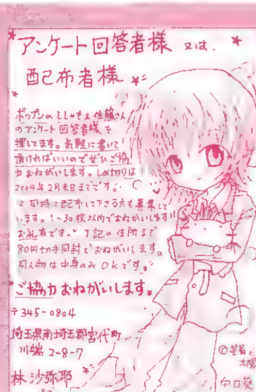
制作者より：ジズ＋めばえ中心のギャグ本です。色モノ率80%☆おまけ付き。

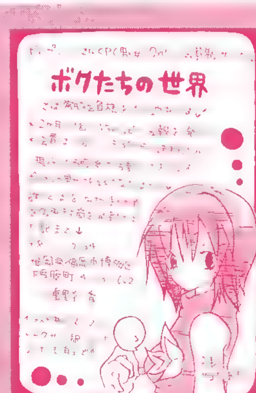


A5版　32P　コピー　表紙カラー
代金200円分無記名小為替＋送料140円分切手＋宛名シール
〒016-0814　秋田県能代市南中川原26-678　小林忠

このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せています。たとえば……、サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を80文字前後と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。









★ペーパー配布者様大ボシュウ
2ヶ月に50枚まで配れる方、交換は同枚数で。配れる枚数、一回きりor継続か明記で。交換の方はまず自分のペーパーを一枚同封して下さい。一方的な方は初回のみお礼あり(発行物など)。当方はポップン、ⅡDX、ギタドラな音ゲーで活動しています。PN水姫雨奏。同人モノやミニレター、ペーパー詰め込みOK。
〒514-0312　三重県一志郡香良洲町941-1　藤川美優姫

★PF求む！　お友達も募集中!!
BMⅡDXかpop'nに熱を注いでいる方!!　私と文通orイラ交しませんか？　年齢、男女、県内、県外、腕前は問いません!!　市内の方はゲーセンで遊びましょう!!　初回のみ80円切手と自己PRを同封の上、下記住所までお願いします。
〒329-0206　栃木県小山市東間々田2-35-8　A101　中村まき
（PN：タカトキシン）

メイドの控え室　当館の「通信販売を申し込む方への諸注意」に載せきれない、封筒に関するちょっとしたポイントを。まず送り先住所などは油性ボールペンやマジックなどを使って書きましょう。水性ペンや鉛筆は避けて下さい。それに封筒の裏側にはリターンアドレスとしてご自分の住所をキチンと書いて下さいね。この辺は通販に関係なく一般常識ですから、ご注意を！

●アイコンの説明● ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略 ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています ■設定 キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。 ■研究 アーケーダー的工作法やゲーム市場全体を論じるものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します（何かのリストなど）。 ■男性向け／女性向け それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています ■18禁 未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。 ■ギャグ 内容がギャグであることを表しています。 ■シリアス 内容がシリアスであることを表しています。 ■イラスト イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。 ■4コマ 4コマオンリー本または4コマの多い本を表しています。 ■小説 小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

KOFシリーズ　発行／タケヤ企画室



Super Dive!

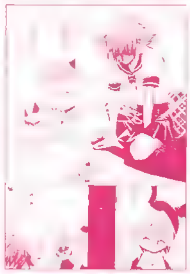
ギャグ

真吾と京のかけ合い漫才的なショートギャグ2本収録。軽めのボリュームながら、絵も話もテンポよく展開しており読みやすさ抜群です。



A5変形版　16P　コピー　表紙1色
100円無記名小為替＋120円切手
〒166-0015　東京都杉並区成田東2-25-13-202　畠山様方TKS係

ポップンミュージックシリーズ　発行／銀天使堂



Mechanical Animals

ギャグ　シリアス

確かな画力によるカッチリした絵柄が「涼しい顔でヒドいオチ」系の笑いを増幅しております。ボリュームはやや軽めでしょうか。



B5版　24P　オフセット　表紙カラー
100円分無記名小為替＋160円分の切手＋宛名シール＋返信用封筒
〒215-0005　神奈川県川崎市麻生区千代ヶ丘7-13-3　多田野早紀

ギルティギアシリーズ　発行／ぐるぐるうずまき



天然の幸運

ギャグ

しおらしいヴェノムと変に積極的なザトーの掛け合いが微笑ましくも楽しいギャグ集。男×男ネタですが、男性でも楽しく読めます。



B6版　18P　コピー　表紙カラー
150円分の無記名小為替＋120円分の切手＋宛名シール
〒612-8411　京都府京都市伏見区竹田久保町62-1足立ハイツ711号　南栄子

ポップンミュージックシリーズ　発行／梅リンゴ。



ハレルヤ！ アイノメガミ

ギャグ

お脳が子供っぽいスマイルがめっちゃラブリぃギャグ集です。いじめっ子兼保護者のユーリの立ち位置もイイ感じ。ボリュームも満点。



B5版　44P　オフセット　表紙カラー
600円分無記名小為替＋240円分切手＋宛名シール＋80円切手貼付返信用封筒
〒177-0042　東京都練馬区下石神井6-13-11　第2石塚マンション　重本和佳子



無記名小為替での送金は安全？

ちょっと提案 通販知識編

同人誌通販における送金方法

為替が安全なのは記名するから!?

牡丹「ラララ通販通販、楽しいな〜♪定額小為替は無記名で〜そのまま封筒に入れましょう〜♪為替はとっても安心よ〜♪なぜなら……ん？　あれ、でも……」
ジョイ「おや、どうかなさいましたか？　ヘンテコな歌をキテレツなタイミングで打ち切って」
牡丹「あの、為替って郵便で安全に送金するために生まれたんですよね。でもそれって、もしかして『郵便事故や盗難で本来受け取るべきでない人が為替を手に入れたとしても、あらかじめ為替に書かれた名前の人しか換金できない。だから安全』という意味なんですか？」
ジョイ「ええ、その通りです」
牡丹「でも無記名小為替って名前書かれてないんだから、だれが受け取っても換金できちゃうのでは？」
ジョイ「頭が悪いと思っていたのに、いつの間にかこんなに成長して（ホロリ）……よく気付きましたね。無記名小為替では、本来為替が持っている郵便事故や盗難に対する安全機能が働いていません」
牡丹「じゃあ現金をそのまま普通の封筒で送る（注：違法です）のと、防犯面では大差ないって事ですか!?」
ジョイ「ええ、ですから同人誌通販で為替を送る場合、気を付けてほしいことがあるのです」

為替の対策・為替以外の対策

ジョイ「通販マナーのお話で、使う封筒は二重になっている白封筒がベスト、と書きました。あれは、茶封筒などでは光にかざしたりすると『この封筒には為替が入っている』と透けて見える場合があるからなのです」



牡丹「郵便受け泥棒とかへの対策ですね」
ジョイ「同人封筒を避けるのも対策の一つです。同人事情を知っている泥棒から見れば、『同人封筒＝無記名小為替入りの可能性が高い封筒』ですからね」
牡丹「為替に名前を書いてしまう、というのは？」
ジョイ「受け取る相手と完全に連絡が取れていて、相手の了承があればその方法も良いでしょう。ですが連絡ナシにいきなり記名の為替を送りつけたりすると、トラブルの元になりかねません。お勧めはできません」
牡丹「じゃあ、為替以外の送金方法は無いんですか？」
ジョイ「……今日は冴えていますな。ありますよ、手間はかかりますが、無記名小為替以上に安全な方法が」
①**現金書留**……現金を専用の封筒に入れて送る。配達員から直接受け取るため安全だが、時間調整が手間。
②**郵便振替**……サークル側が郵便局に振替口座を開設。買う側は郵便局に行き、その口座に振り込む。
③**銀行振込**……サークル側が銀行に口座を開設。買う側は銀行に行き、その口座に振り込む。
ジョイ「②・③の場合、トータルの手間や手数料は為替の場合と大差ないでしょう。ただし口座番号を、例えば当館などで不特定多数の人に公表するのはちょっと危険です。サークル側の皆様にはご留意いただきたい」
牡丹「どっちにしろサークル側が為替を指定した場合、為替を使うしかないんですね」
ジョイ「そうですね。無記名小為替を指定するサークルさんが多いのは、それが同人界で通例になっているのと、サークル側のスタート時の負担が少ないからでしょう。当館では『すぐ無記名小為替をやめろ』と推奨しているわけではありません。ただ、サークルの皆様方にも安全や防犯、トラブルを避ける工夫について、少しだけお考えいただきたい、と思っています」

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません。ただし、アーケードで稼働がでたりするものはOKです。18禁もOK。攻略本はとくに歓迎します！　次に記す事項を記入したものと、見本誌一冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。
●本のタイトル　●判型　●総ページ数　●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）　●本のPR文（40字以内で）　●サークル名　●通販申し込み先　●通販での値段（本の代金と送料）と送金方法　●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）
できれば、このコーナーの意見、感想も書いて下さいね。
※なお、[illegible]

■通信販売を申し込む方への諸注意

◎無記名小為替とは、郵便局から買ってきたままの、何も記入していない小為替です。　◎宛名シールとは、市販のラベルシールなどに自分の住所・氏名を記載したものです。　◎欲しい同人誌のタイトル、冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼のないように文面に気を付け、きちんとした便せんを使いましょう。　◎サークル側の都合により、本の発送には1〜2カ月かかる場合もあります。あらかじめご了承下さい。　◎万が一の場合のため、自分の住所・氏名を記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル　(株)エンターブレイン アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の場合→　dohjin@arcadiamagazine.com

締切　基本的に随時募集です。2月末に掲載を希望する人は1月20日（水）必着です。
コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

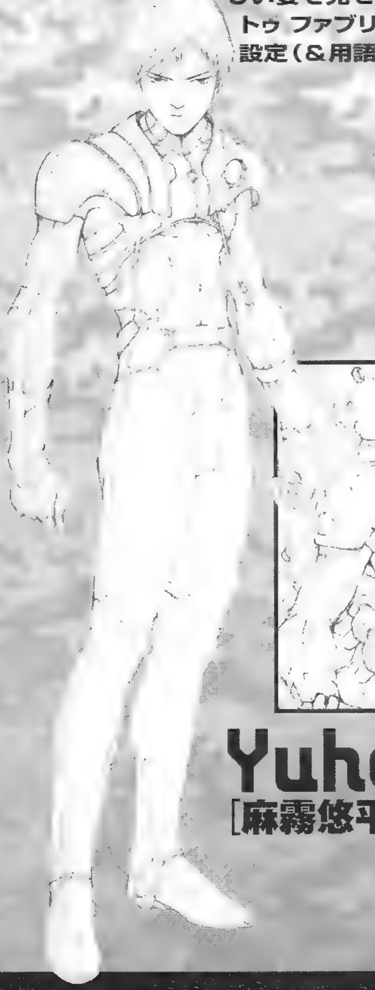
大宇宙の意思 PSYVARIAR 2 THE WILL TO FABRICATE

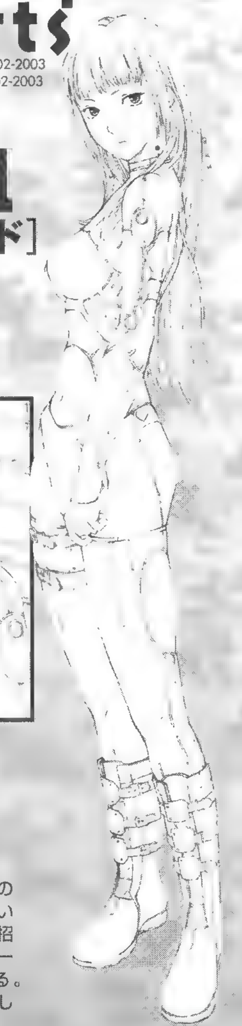
サイヴァリア2

設定資料集

Graphic Arts

ロボットシューティングとして我々の前に新しい姿を見せた『サイヴァリア2　ザ ウィル トゥ ファブリケイト』。その設定を公開。大変に重厚な設定（＆用語）を、キミは読みこなすことができるか!?





Kei-Lambda-Oread
[ケイ.L.オリード]

幼少期よりM.E.S.A.（※10）に所属し訓練を受けて来たエリートM.D.S.（※12）女性パイロット。しかし、その実は、現世においてラムダ（λ=lambda※4）が遺伝子融合している人間としての肉体である。肉体年齢22歳。精神年齢は1000歳以上。当然のごとく、すべてを見据えた知能を持っており、まさに天才なのだが、普段は常人を装い能力を抑制し生活を送っている。常に人類全体についての利害に対し物事を考え、人類存亡のためには個人の犠牲は問わないクールな一面を持つ。M.E.S.A.より強力な精神コンタクトによる捜査を買われているが、大規模な精神干渉は肉体に非常に大きな負担がかかるので、ほとんど使うことは無い。





Yuhei-Asakiri
[麻霧悠平]

ケイの同僚であるM.D.S.パイロット。21歳。幼児期に惑星間旅客船の爆発事故に遭遇し両親を失うが、悠平は脱出用ポッドに入れられ宇宙空間を漂っていたところを、M.E.S.A.の偵察機が発見し救助される。悠平は生まれつき脳に特徴があり、常人では考えられない驚異的な霊子放出能力を持ち備えていた。幼年期は、孤児院にて生活を送るが、そのあり余るその能力を制御しきれず、悪魔の子としての扱いを受ける。科学者から研究材料として狙われていたところを、ラムダの差し金により、M.E.S.A.へと招き入れられた。悠平にとってケイは、M.E.S.A.にて一緒に訓練を受けて来た幼なじみ的存在である。M.E.S.A.での訓練により能力の制御を完全なものにした悠平の前に、恐れる敵は無い。

STORY

■プロローグ

■宇宙暦425年

ミュー（μ＝Medium Unit※1）の奇襲によって崩壊したガイズ（G.U.I.S.＝Galactic Unified Intelligence System ※2）は、その全機能を停止させ、再び人類へと牙を剥くことは無かった。しかし、神への反逆ともいえるその行為は、大きな代償として人類へ重く圧し掛かる。

■宇宙暦426年

偉大なる指導者ガイズ亡き今、人類は歩むべき道を完全に見失なっていた。

ガイズ復活に向け動き出す者……ミューを称えサイヴァリア（psywariar※3）の存在を肯定する者……ことの行く末をただ呆然と見つめる者・神へすがる者・

各地で起きる大規模な抗争は、戦争への発展を予感させるものばかりであった。

■宇宙暦432年

しかし、事態は何事もなかったような収束を見せる。

この平和解決の真相は、ラムダ（λ＝lambda※4）による精神干渉によるものであった。ラムダは主要人物に対する精神矯正プログラムを自ら算出し、幾年の歳月を掛け実行したのである。ガイズによる統制の復活は人類の進化を鈍らすいわば足枷であると判断したラムダは、人類の正統進化と人類自らの統制社会の構築への道を選択する。すなわち、サイヴァリア社会の構築である。

新しい社会を再構築し、そのシステムを円滑に駆動させるためには、膨大な時間と計り知れない労力を費やすことであろう。しかし今、人類は新たなる時代への第一歩を間違いなく踏み出したのである。

用語解説

※1：ミュー（μ＝Medium Unit）

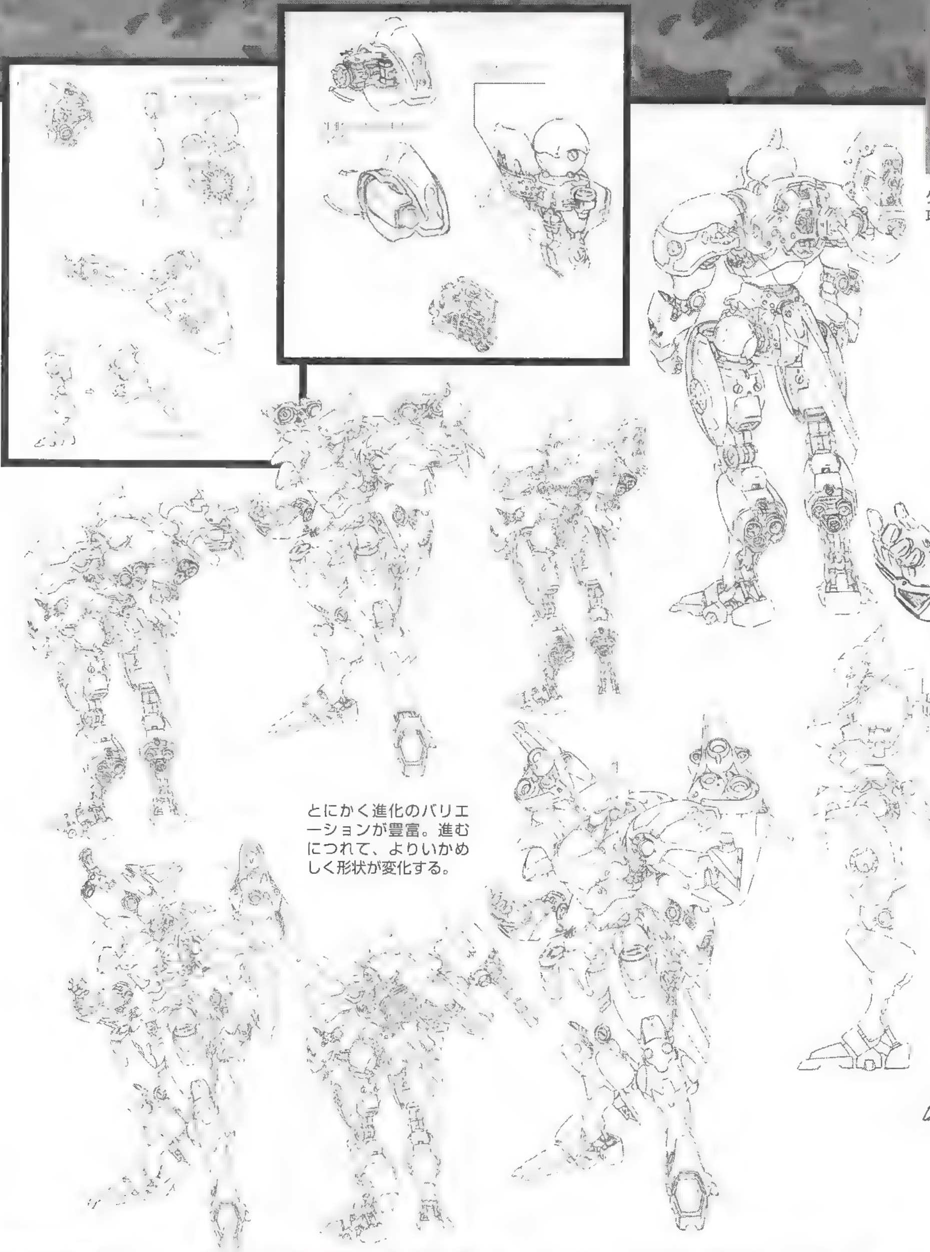
サイヴァリア（霊子能力者。※3参照）のみで構成される、ウォルの研究用サンプルユニット。西暦2138年、その予備群とされる子供たちが霊子力学研究のため連邦各地からウォルへと集められ、非公開の研究が進められる。しかし。西暦2153年、その驚異的な力のあまり、彼らは人類の危険分子であると判断され、全員処刑された。

※2：ガイズ（G.U.I.S.＝Galactic Unified Intelligence System）

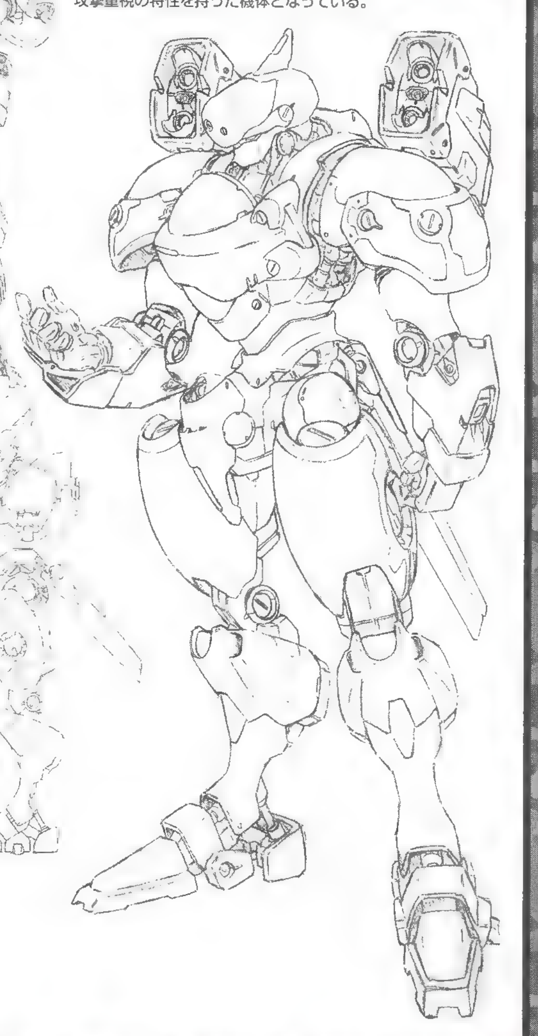
宇宙暦93年より、銀河全体の管理統制を行っていた知能組織の名称。超有機型人工知能の集合で形成され、フォトン（photon intelligence unit）、グラビトン（graviton intelligence unit）、ウィークボゾン（weakboson intelligence unit）、グルーオン（gluon intelligence unit）の四つの中核知能を中心として成り立つ。銀河系すべての超有機型人工知能は、これら

彌勒（みろく）
MAITREYA

ケイ専用M.D.S.。ケイの特性を活かし、霊子兵器を多く換装、攻撃重視の特性を持った機体となっている。



とにかく進化のバリエーションが豊富。進むにつれて、よりいかめしく形状が変化する。



STORY

■サイヴァリア2プロローグ

■零暦11[illegible]年

著しいサイヴァリア人口の増加により、[illegible]が如実に進む中、宗教結社ウォズ(WO.S.E＝the Order Of Spiritual Entropy※5)は暗躍する「虚妄の意思」(the will to fabricate※6)の存在を感じ取っていた。虚妄の意思により教団崩壊が間近であることを悟ったウォズは、その失われつつある思念を補完すべく、超有機型人工知能(P.S.A.I.＝psychical systematic artificial intelligence※7)エータ(η＝eta)の開発に着手した。

■零暦121年

教団は、虚妄の意思にその思念をむしばまれながらも無事、エータのプロトタイプを完成させる。そして、自らの存在が失われる前に、そのすべてをエータに託し、廃棄惑星である地球へと送り込んだ

――まもなく我らが思念は虚妄の意思により忘却の果へと消えて無くなるであろう……エータよ……我らの思念を受け継ぎこの虚構なる世を浄化せよ
そして偉大なる神を蘇らせ真意の剣(つるぎ)にて再び現世を築くのだ――

■零暦1088年 地球

エータは地球にて心を閉ざし、一千年もの歳月に渡り虚妄の意思から逃れ続ける。道無き道を行くわけではない――終わり無き道を行くわけでもない……されど、遥過ぎるその道のりは、今、ようやく転機を迎えようとしていた。教団の思念に導かれ、情報の統合及びその集約と自己進化を繰り返していたエータは

中核知能とリンクされ、銀河は平穏に統括管理されていた。しかし、宇宙暦422年、超新星爆発を機にグルーオンが突如暴走し、銀河を危機へと陥れる。

※3：サイヴァリア(psyvariar)
高レベル霊子放出能力を持つ、霊子能力者に対する総称。

※4：ラムダ(λ＝lambda)
西暦2123年、人類が銀河侵出以前の時代に開発された最初の有機型人工知能S.A.I.(※7参照)。歴史上では、宇宙暦初頭に地球とともに廃棄処分されたこととなっているが、非超有機型人工知能であるラムダは、ガイズ(※2参照)の監理下外にて孤独にも機能し続ける。ガイズ暴走時には、旧時代に永眠に処されたミューを蘇らせ、銀河を滅亡の危機から救った。また、計り知れないほど強力な精神干渉能力を持ち備え、人類の影の指導者として君臨する云わば神的存在である。一千年以上にも及ぶ自己進化の過程おいて、人間の肉体との完全融合に成功し、現在では通常の人間に紛れ永遠の生活を繰り返している。

※5：ウォズ(WO.S.E.＝the Order Of Spiritual Entropy)
ガイズ消滅後、混沌とする世情のさなかに数多く誕生したカルト教団の一つ。ガイズを神と崇め称えるウォズは、そのほとんどが元ウォル構成員の子孫から成り立つ宗教結社であり、その実態は生粋の科学者集団である。ウォズの信仰目的はガイズ復活とガイズ統制社会の再構築にあったが、それらの思想は「虚妄の意思」(※6参照)により暴かれ、ウォズは壊滅にまで追いやられた。しかし、虚妄の

サイヴァリア2 ザ ウィル トゥ ファブリケイト
設定資料集
冴助（ごすけ）
FIVE ASCETICS



悠平専用M.D.S.。霊子放出能力が高い悠平の能力を考慮し、外部の霊子を吸収し放出するタイプのカスタマイズがほどこされている。

究極に進化すると、より有機的なフォルムに変化していくようだ。

ついに偉大なる神の復活を目前とする。

神が欲する物――それはその力を完全に解き放つに値する大量のニュートリノ(neutrino※8)である。エータは復活の儀式を全うすべく、ウィークボソン(weakboson※9)へと視線を向けた。

■同日　ウィークボソン赤道上空

サイヴァリア法制定保安局M.E.S.A.(Medium Enactment Security Association※10)に所属するケイ・L・オリードは、ウィークボソンに向かう異質なエネルギー反応を嗅ぎ付け、同僚の麻暴悠平とともに偵察へと向かっていた。

悠平：「ケイ、ここには大規模なニュートリノ収集炉(neutrino absorption furnace※11)でもあるのか？」

ケイ：「ええ、あるわ。D-MAL4……最高クラスの収集炉よ」

悠平：「どうりで……ニュートリノの流れがおかしい」

ケイ：「でも、それは収集炉のせいだけではなさそうね……」

突如、上空を飛ぶ二人の前に、褐色のM.D.S.(Medium Drive Suits※12)が現れる。そして、間髪を入れず悠平に向け無数の霊子弾を放つ。

その機体は「楓(frog hands)」と呼ばれる旧型M.D.S.の亜種と見られたが、主に土工用として使われるそれとは明らかに違う、機敏な動きを見せた。

悠平：（楓だと!?　一世紀前の廃機じゃないか！　なめんなよっ）

悠平はそれらをたくみにかわし、逆に一撃を浴びせる。

意思の存在を予測し感じ取っていたウォズは、その水面下にて、超有機型人工知能であるエータ（η＝eta）の開発を行い、思念補完を達成させる。

※6：虚妄（きょもう）の意思（the will to fabricate）

ウォズが銀河に暗躍する第三の意思に対して名付けた名称。虚妄の意思による社会矯正は必要最小限のものであり、その理不尽さを見破ることは極めて不可能に近いものであったが、ウォズはそれを見逃さず、その存在を俄かに感じ取っていた。

虚妄の意思とは、ほかでもなくラムダのことを指す。しかし、ウォズにはそれがラムダであるということを知る術は無かった。

※7：超有機型人工知能（P.S.A.I.＝psychical systematic artificial intelligence）

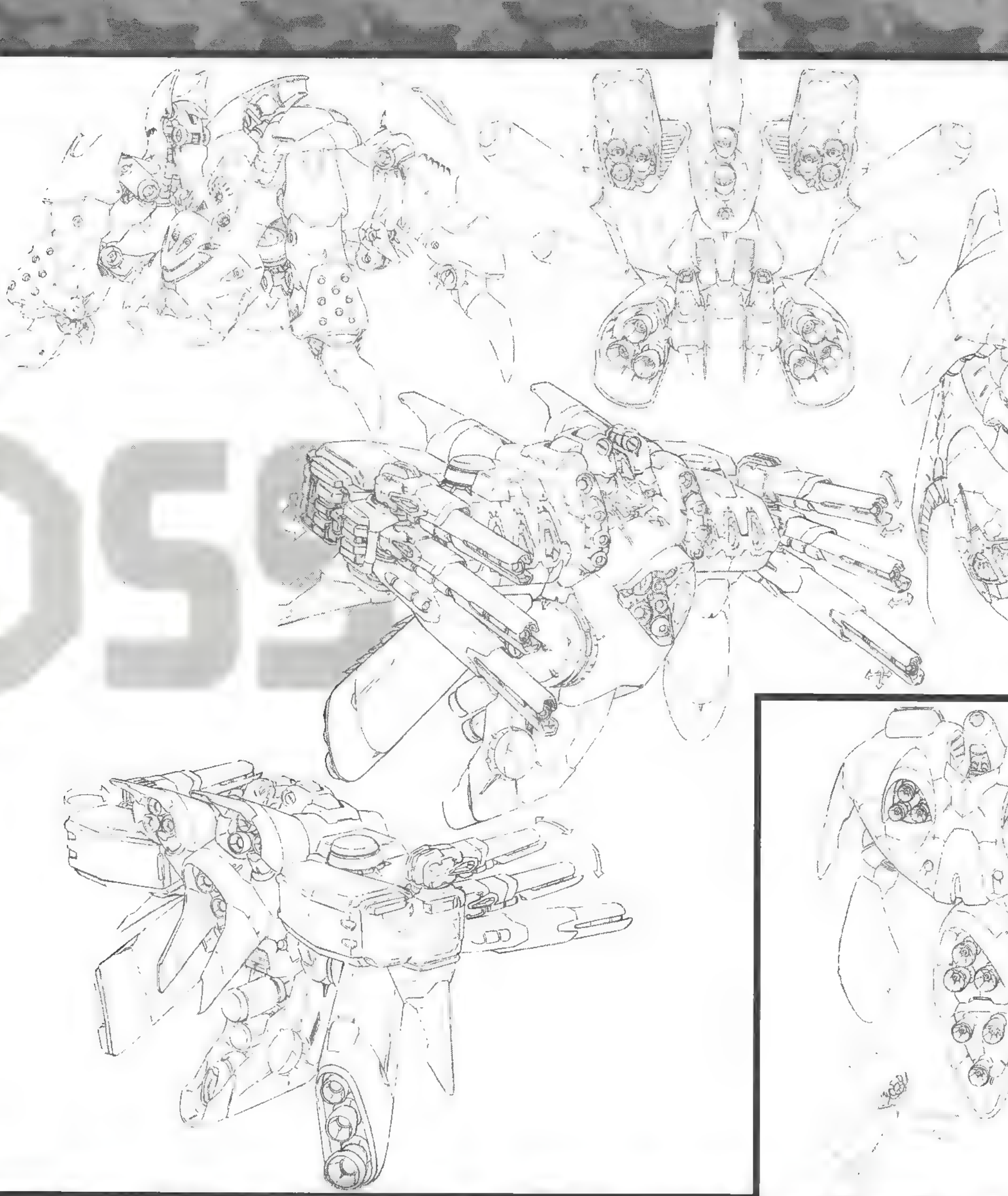
有期型人工知能は、人間の脳細胞を元に、主にバイオテクノロジーによって形成された人工知能のことである。従来の人工知能には不可能であったリアルな感情や自我が存在し、その性質はサンプルとなった遺伝子に依存する。有機型人工知能に霊子放出能力を持たせたものが、超有機型人工知能。高レベルの霊子放出能力を持ち、霊子動力の操縦を含め、数々の霊子能力技術を可能としている。サイヴァリアとは異なり思考抑制機構を持つため、人類にとって忠実であり扱いやすい。

※8：ニュートリノ(neutrino)

中性子や原子核のベータ崩壊時などに放出される素粒子のこと。恒星の中心部で起きる熱核反応や、超新星爆発のときに多く生成され、光速で飛来する。通常の物質とはほとんど反応を示さず、それら

BOSS

各面のボスたちも、独特なシルエットを有している。そのディテールをここに一挙公開。





ケイ：「さすが、悠平」
悠平：「感心してる場合かよっ。だれなんだよあいつ⁉」
ケイ：「……ただの楓じゃなさそうね」
ケイは楓の機体に刻まれたエンブレムから、それがはるか昔に自らが壊滅に追い込んだはずの宗教結社ウォズのものであることを瞬時に認識した。
ケイ：（まさか⁉　なぜ……？）
ケイは、楓のパイロットと精神コンタクトを試みるが、その瞬間、ケイの脳に強烈な刺激と激痛が走った。
ケイ：（精神干渉攻撃⁉　しかも、半端な力じゃない⁉）
ケイは即座に精神保護態勢を取り、相手の強引な干渉を真っ向から受け止める。
ケイ：「悠平！　精神保護態勢に移って！　早く‼」
悠平：「おい、今度は精神攻撃かよ⁉」
いわれるがままに思考保護態勢に移る悠平。しかし、悠平の精神干渉能力ではとても防ぎきれないと判断したケイは、自らの精神保護と同時に悠平の精神保護を援助し強化する。
エータ：（虚妄の意思……―見つけたぞ……）
二人の精神に強制的に入り込む情報の波……。その悠然たる威圧感は、ケイ……即ちラムダの力をも脅かす存在であることを物語っていた。
ケイ：（私は、とんでもない過ちを犯していたのか……）
エータ：「我が名はエータ……偉大なる神の使徒である……虚妄の意思よ……我らが教団の思念は……今、達成されようとしている……お前が創造する現世は……間も無く終わりを告げるであろう……」
悠平：「虚妄の意思？……」

を貫通してしまうが、靈子との反応率は非常に高い。ニュートリノは靈子とエネルギーを媒介する素粒子であり、ニュートリノ無しでは靈子からエネルギーを生むことはできない。

※9：ウィークボゾン（weakboson）
ウィークボゾンは中規模の都市惑星を指す。D-MAL4と呼ばれる大型のニュートリノ収集炉を備えるため、厳戒警備区域として指定されている。D-MAL4は近隣する13もの都市惑星に対し、ニュートリノの安定供給を行っている。

※10：M.E.S.A.（Medium Enactment Security Association）
銀河連邦におけるサイヴァリア法制定保安局の名称。M.E.S.Aはサイヴァリア社会においての秩序形成のため、零暦初頭に制定され設置された。主業務は、M.D.S.（※12参照）による銀河連邦全域の治安維持である。M.E.S.A.で使用されているM.D.S.は、すべて杵島靈動力社（kishima P.M.P. corporation ※18）製の特別発注モデルであり、パイロットの特性に合わせたカスタムチューンがなされている。

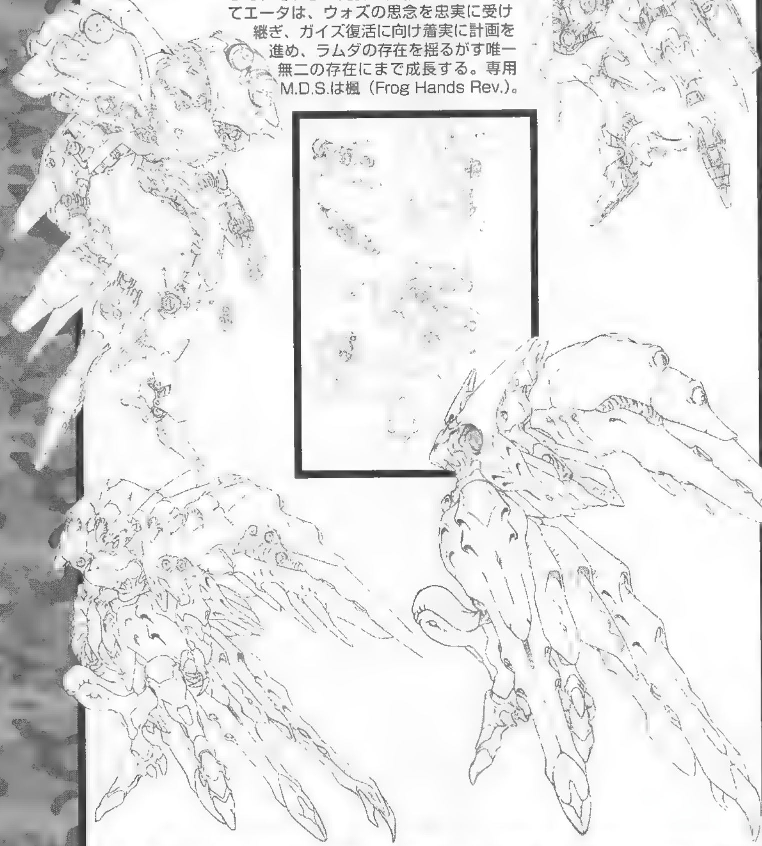
※11：ニュートリノ収集炉（neutrino absorption furnace）
居住惑星のニュートリノ量を安定させるために開発された装置。装置には、ニュートリノの吸引機構、貯蔵機構、および放射機構が設けられており、居住惑星のニュートリノ濃度を安定させることを可能としている。靈子力学社会におけるニュートリノ濃度の安定化は、ガイズ暴走時からの課題として科学者たちによ

サイヴァリア2 ザ ウィル トゥ ファブリケイト
設定資料集



η エータ

ウォズが教団壊滅間際に開発した超有機型人工知能。当初計画されたものとは違い、機能的欠陥が残されたプロトタイプであったが、長期に渡り蓄積された自己進化によって、それらは完全に克服される。そしてエータは、ウォズの思念を忠実に受け継ぎ、ガイズ復活に向け着実に計画を進め、ラムダの存在を揺るがす唯一無二の存在にまで成長する。専用M.D.S.は楓（Frog Hands Rev.）。





STORY

何のことだよ?」
ケイ：「……」
エータ：「せいぜい、その若者とともに悪あがきするがイイ……」
褐色のM.D.Sは、そう言い残し飛び去った……。
同時に、無数の攻撃機編隊が次々と現れ、二人への攻撃を開始する。
悠平：「こいつら、どこから沸いて来やがった!?」
ケイ：「元々この星のものよ。エータの精神干渉によって狂わされているの」
悠平：「!? パイロットはサイヴァリアなのか?」
ケイ：「ほとんどがP.S.A.を搭載した無人機だけど……サイヴァリアもいるわ」
悠平：「……何てこった……」
ケイは精神干渉によって抵抗を試みるが、もはや彼らの精神は無茶苦茶に破壊され、再度修復のできる状態ではなかった……。
ケイ：「今は戦うしかない……」
ケイは戦闘を躊躇する悠平から、（精神干渉によって）不安を取り除いてやった。
ケイ：（ごめんね……悠平……この戦いは、あなたの力が必要なの……）
悠平：「仕方ねぇ！ ケイ！ 援護頼む!!!」
ケイ：「ニュートリノ収集炉よ[illegible]急ぎましょう！」
そして、二体のM.D.Sは弾幕[illegible]あふれた空を疾風のごとく駆け抜けて行く。
[illegible]、開始された[illegible]

り研究が進められ開発されたものであった。しかしその実際は、ラムダの頭脳によって考案されたものである。

※12：M.D.S.（Medium Drive Suits）
サイヴァリアの乗用のために考案された霊子動力ロボット。その操縦は、P.S.A.とパイロットとの精神コンタクトによって行われ、パイロットはその機体をまるで自分の手足のように扱うことが可能である。また、小型のニュートリノ収集炉を搭載することで、サイヴァリアの力を存分に発揮できるよう設計がなされている。

■その他重要用語

●霊子（りょうし）（psyon）
有機生命体から放出される特異素粒子。宇宙を飛び交うニュートリノと反応し、さまざまなエネルギーを生み出す力を秘めている。西暦2137年、ウォルのカモノハシ実験によってその存在が明らかになった。この発見により霊子力学は立証され、人類は飛躍的科学進化を遂げることとなる。

●霊子力学（psyonic mechanics）
西暦2068年、ウォル（有機化学研究所）の創設者であるアイザック・オリードによって発表された力学説。オリードは、霊子と呼ばれるまったく新しい素粒子の存在を提唱し、それが引き起こす未知の現象の数々を唱えた。発表当時は、その信じがたい内容に異論を唱える研究者は少なくなかったが、それまで科学的見解が不可能とされてきた超現象の数々を立証する説として、次第に支持されていく。

ゲーマー用語の基礎知識

今月のテーマ 『ドライブゲーム』



トライブケームとは、車かそれに類する乗り物に搭乗し、決まったコースを走って順位・タイムを競うケームのこと。最近はリアル指向か強かったか、F-ZERO のようなケームも出てきている。

街頭電脳遊戯語録
がいとうでんのうゆうぎごうく

担当：するずる肴
イラスト：斎藤コーキ

今回は、『頭文字 DARCADE STAGE Ver.3』『湾岸ミッドナイト MAXIBOOST（仮）』『アウトラン 2』『バトルギア 3Tuned』と新作ラッシュが続くドライブゲームを特集！　これで攻略記事を読みこなそう。

▼あ行▲

アクセルワーク【あくせるわーく】
accelerator works
□テクニック
アクセルペダルのオン・オフ操作により、車を速く走らせる技術のこと。～によって、ブレーキを入れた時に車が大きく不安定になることをおさえたり、過度に減速しすぎることをおさえることが可能になる。また、これを利用することにより、コーナー前後での荷重移動を行って操舵力を向上させたり、コーナーリング中の車の挙動を調整することもできる。

エンジンブレーキ【えんじんぶれーき】
engine braking
□システム
アクセルをオフにすることで、エンジンの内部での抵抗により減速する技術のこと。マニュアル車であれば、シフトダウンすることで抵抗を強くして、より強い減速を得られる。ゲームでのオートマチック車は、任意でシフト操作(オーバードライブを切るなど)ができないので、エンジンブレーキを得ることは難しい。効果的に使うためには、シフトダウンによりオーバーレブ(エンジン回転数がレッドゾーンに入ること)状態にして、タイヤをロック(車が不安定になる)させないようにすること。

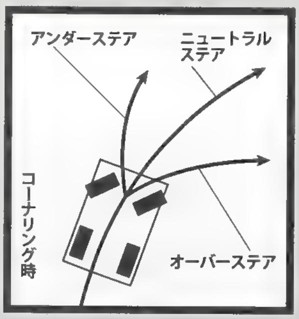
▼か行▲

カードシステム【カードシステム】
card system
□システム
プレイ時に挿入したカードにゲームデータを記録して、次回のゲーム時に継続してゲームを楽しむことができるシステム。昨今のゲームでは、データをカードに記録するもののほかに、インターネットを使ってデータを管理することにより、ゲームセンター以外でデータを閲覧したり、そのデータから新たな楽しみ方を展開する流れも出てきている。最近では「頭文字D」(2001年／セガ)、「バトルギア3」(2002年 タイトー)などで、このシステムが採用されている。

コーナーリング【こーなーりんぐ】
turning
□システム
コーナーを抜ける方法の総称。コーナーを速く走るためには、コーナーへの進入、中心(クリッピングポイント)、コーナー出口の各場面に必要な技術を用いていく。駆動方式によって曲がり方が変わるので、単にアウトインアウトを考えるのではなく、車の特性に合わせた～を考えていくことになる。

▼さ行▲

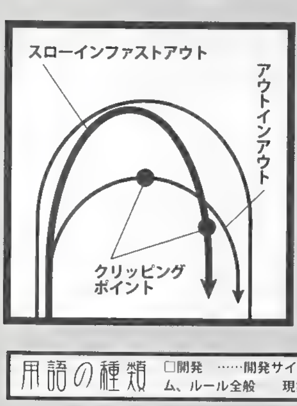
ステアリング【すてありんぐ】steering
□現象
ステアとはハンドルのこと。～はハンドルの操作のことを指す。コーナーでハンドルを切っても曲がらない状態をアンダーステア、逆に予想以上に曲がってしまう状態をオーバーステアという。意図したハンドルの切り角とラインが一致している場合をニュートラルステアという。カウンターステアとは、車のおしりが滑って(テールスライド)回転する力(スピン)を打ち消すために、ハンドルをスピンと逆方向に切り返していくこと。



スピンターン【すぴんたーん】spin turn
□テクニック
サイドブレーキを急激に引き、タイヤをロックしつつ車の向きを急激に変えて曲がっていく技術のこと。コーナーリングスピードがかなり低いヘアピンなどで使うのが効果的。きっかけはフットブレーキで行ない、フロントに荷重を移してリアを軽くしたところに、サイドブレーキを引いて一気にテールを滑らせていく。FFであれば後輪は駆動輪ではないので、ロックさせやすいが、リアが駆動するFR、MR、RR、4WDは、実車ではクラッチを切ってサイドブレーキを引くことになる。ゲームでは、サイドブレーキ、クラッチがないものも多いので、無い場合は、それに頼らない方法で曲がることになる。

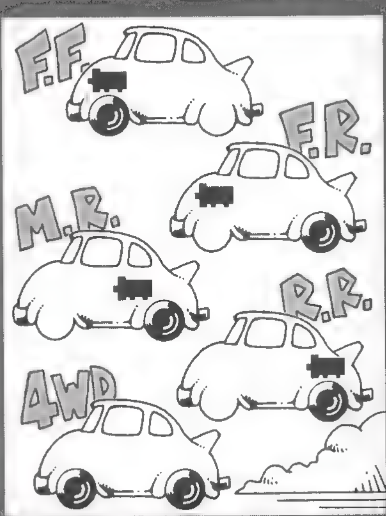


スローインファストアウト
【すろーいんふぁすとあうと】slow-in fast-out
□テクニック
コーナー進入時に減速を行なって曲がる時のタイヤのグリップ力を高め、コーナー脱出の加速をしやすくする走り方。アウトインアウトのラインで走るよりも長い距離を走ることになるが、コーナー後に長い直線がある場合は、この方法で走って速度を高めた方が結果的にタイムを縮めることができる。



用語の種類　□開発……開発サイトが元となる用語　フレイヤー……一般的なフレイヤー用語　テクニック……ゲームにおけるテクニック全般　システム……ゲームシステム、ルール全般　現象……ゲーム中に起こる現象　ハード……ハートウェア全般（主に筐体、基板など）　□ソフト……ソフトウェア全般（主にプログラムなど）

ゲー語のツボ



[illegible]

■FF(フロントエンジン・フロントドライブ)

[illegible]

■FR(フロントエンジン・リアドライブ)

[illegible]

■MR(ミッドエンジン・リアドライブ)

[illegible]

■RR(リアエンジン・リアドライブ)

[illegible]

■4WD(4ホイールドライブ)

[illegible]ンレイアウト(ベース)によって特性が変わる。

次号予告&質問・お便り募集

次号以降掲載予定のキーワードは「KOF」「ネットワーク」など　用語の質問やリクエストは、随時募集中(採用者にQUOカードをプレゼント　アンケートのスミでもよいので、ドシドシと送って下さいネ～!

宛先は、
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンタープレイン
アルカディア編集部「街頭電脳遊戯語録」係まで。
メールはscript@arcadiamagazine.comまで



▼た行▲

チューニング【ちゅーにんぐ】tuning
□システム

車に何も手を加えていない状態の「ノーマル」に対して、速く走るために車の性能を限界まで引き上げていくことを~という。ゲームでは、経験値や対戦の勝利によってパーツなどを入手して手を加えることで、エンジンパワー(吸気排気チューンやコンピューターチューン、ターボやスーパーチャージャーの装着など)、コーナーリング性能(ストラットバーやスタビライザーなどで車の剛性をアップ、サスペンションやタイヤの交換によりコーナーリングフォースを向上)を上げるということがメインになる。

ドラフティング【どらふてぃんぐ】drafting
□テクニック

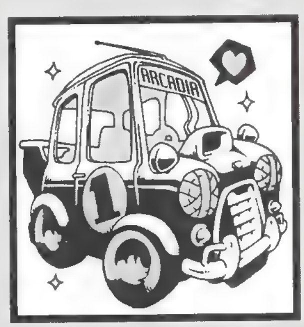
スリップストリームと同義で使われることが多い、走行中に車の後ろに入ると前の車との間の空気圧が減少し、引き寄せられて速く走ることができるため、それを利用して加速し抜いていく(オーバーテイク)ことを指す言葉。主に直線部分などでよく使われる技術。順位を上げていくときには非常に重要になるテクニック。ライバルカーが存在するタイムアタックでは、加速をさらに強めたり最高速を上げることができるので、タイムを縮めるテクニックとしては必須となる。

ドリフト【どりふと】drift
□テクニック

タイヤを路面にグリップさせてコーナーを抜ける走り方とは反対に、意図的に車の挙動を崩して、タイヤを外側に滑らせた状態からアクセル、ブレーキ、ハンドル操作でコントロールしてコーナーを抜けていく技術のこと。ドリフトには、車の特性、操作方法によって、慣性ドリフト(アクセルをオフにすることで自然にテールを滑らせる)、ブレーキングドリフト(急激なブレーキによりフロントに荷重を移してリアを軽くしてテールを滑らせる)、パワードリフト(アクセルを踏み込んでパワーで滑らせる)、サイドブレーキドリフト(サイドブレーキを引くことでテールを滑らせる=スピンターン)などを行なうことができる。またきっかけとして、コーナー進入前にフェイント(曲がる方向とは逆にハンドルを切ってからコーナーへ切り込むことでテールを滑らせる)を入れたり、シフトロック(シフトダウンにより後輪をロックさせてテールを滑らせる)も使って、ドリフトの効果を上げていくことができる。

ドレスアップ【ドレスアップ】dressup
システム

車の内部に手を加えるチューニングに対して、外部に手を加えていくことを~という。エアロパーツなどを装着することで空力性能が良くなり、速く走ることが可能になったりすることを指す。しかし、ゲームでは見た目が変わるだけの要素で使われることが多い装着できる部分の例としては、フロントバンパー、サイドスカート、リアバンパー、リアウィング、ドアミラー、ボンネット、オーバーフェンダー、ホイールなどがある　またステッカーなどの張り付けが可能なゲームもある。



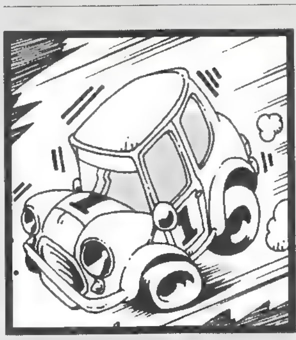
左足ブレーキング【ひだりあしぶれーきんぐ】braking on left foot □テクニック

左足でブレーキ操作をすることで、アクセルとブレーキを同時にコントロールすることができる技術のこと。本来、アクセルを踏みすぎて駆動力が多くなりすぎる部分を打ち消すために使う技術なのだが、ゲームではクラッチがないものが多いので、左足でブレーキを操作することで、より操作を機敏にする、という意味合いが強い。

▼は行▲

ブレーキング【ぶれーきんぐ】braking
□テクニック

コーナーへの進入時に、任意のスピードに減速する技術のこと。~には、大きく分けると、エンジンブレーキ、フットブレーキ、サイドブレーキがある。フル・ブレーキングとは、フットブレーキを踏んだ際、タイヤがロックしない限界の状態(タイヤが鳴らないことで確認できる)のブレーキングのこと。このブレーキングは、コーナーを速く抜けていく上で重要な技術となる。ブレーキングにより、フロントに荷重を増やし、前輪のグリップ力を上げることで曲がる力を強くできるのだが、ハンドルを切り始める前にブレーキングを終わらせてしまうと、フロントへの荷重が弱まり、曲がる力を弱くしてしまうので、ブレーキングを始めるタイミングと、終わらせるタイミングは速く走る上で重要なポイントとなる。

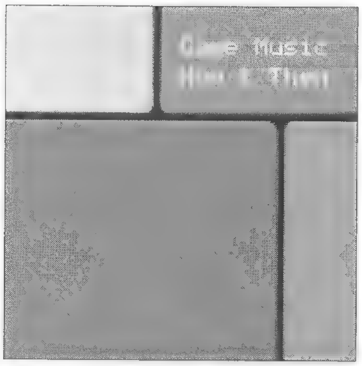


用語の種類　記号表記の種類と意味：同……同義語を表します　類……類義語を表します。／対……対義語を表します。／例>……使用例題を表します。
また、解説している用語が複数の意味や解釈を持っている場合、文頭に「①～、②～」といった丸数字を用いることで区分。それぞれ内容を分けて解説していくものとしています。

ニューディスクレビュー

NEW DISC REVIEW

アーケードゲーム＆ VGM 関連の最新リリース情報をお届け！



ゲームミュージック Now & Then

SCITRON DISCS ／ SCDC00292-3（2枚組）　Now On Sale　￥3,360（tax in）

［disc1］【グラディウス】CREDIT～Beginning Of The History（ステージスタート・空中戦BGM）　【RF2】クレジット～レーススタートファンファーレ　【恋のホットロック】クレジット～オープニング　【A-JAX】タイトル・デモ、グランド・バトル（2D 4ステージ）　【スクランブル・フォーメーション】テストバージョンBGM1（Flyng Alive）　【バブルボブル】スタートデモ、メインテーマ　【ダライアス】Cosmic Air Way　【ニンジャウォリアーズ】Daddy Mulk　【ASO】Sydのテーマ　【アテナ】旅立ち　【サイコソルジャー】タイトル　ほか、全38曲
［disc2］【どこでもいっしょ】【ダーククロニクル】【ギルティギアイグゼクス】Feedback～オープニング～、Momentary Life～バイケンのテーマ～　【ゼルダの伝説～風のタクト】【メトロイド　プライム＆フュージョン】【R-TYPE FINAL】　ほか、全23曲

レジェンドシリーズとしてリリースしてきた、アーケードを主体とする古き良きVGMと、サイトロンディスクからリリースされた近年のコンシューマーVGMで、ゲームミュージック20年史を一望にしてしまおうという作品。各タイトルからオリジナル音源で2～9トラックを収録し、リマスタリングを施してあるため、新鮮に響いてくる。"Then"と銘打たれた80年代の作品群においては、VGMならうなづけるであろう、サイトロンならではの渋いチョイスが光る。当時を知る人だけでなく、VGMに興味を持っている人の入門盤としてもオススメの一枚だ。

Musica e WCCF ～World Club Champion Football Seria A 2001-2003～

ヒットメーカー　Now On Sale ￥2,800（税・送料別）

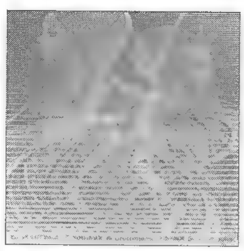


The Premonition of Fighting、World Club Champion Football Main Theme、My Home Town、My Home Town 2002-2003Ver、16 Fighters' Birth、It does like this、Six Changing Square Shapes、Too Bad、The Golden Century、Happy Birthday To You!、Regular League、Pre Season Cup、Enterprise Cup、King's Club Cup、National Super Cup、Title Holder's Cup、Continental Cup、Japan Trophy、Champions Trophy、International Club Championship、Quando il sogno diventa realta'、Game Sim、We Won、The Moment A Dream Becomes Actual、World Club Champion Football Refrain、The Scent of Grass、All Conclusion、Victory promise to this flag、The Winners、Over there　全34トラック

光吉猛修氏が欧州サッカーの荘厳さを再現したVGMがリリースされる。アーケードでお馴染みの曲、光吉氏のボーカル曲や実況を盛り込んだメドレーなど聞き所は多数。HIPSでの通信限定販売なので購入はこちらへ。http://segadirect.jp/

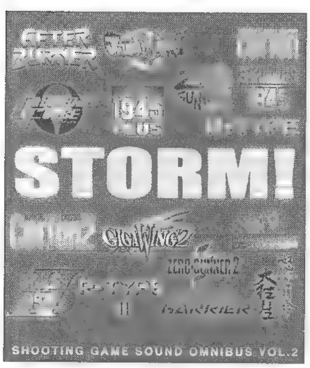
GUITRAFREAKS 10thMIX & drummania 9thMIX Soundtracks

コナミメディア／ KOLA-051　Now On Sale　￥2,243（tax in）



1.mint candy☆citrus drop ／ U.Ki 2.ヒマワリ／ RIYU from BeForU 3.Libra ／ Thomas Howard Lichtenstein 4.しかられ日和／ Handsome JETと亜熱帯マジ-SKA爆弾 5.ヘリコプター／石坂久美子 6.Save A Little Something ／ Thomas Howard Lichtenstein 7.SACCHARINE SMILE ／ DONOTS 8.Mr. Bobby ／榑木栄一郎　ほか　全43曲

大人気ギタドラシリーズ最新作のサントラCDが登場。もちろん、今作の目玉の一つであるドイツのパンクバンド、「DONOTS」の楽曲も収められている。そして、毎回人気の別冊バンドスコアでは、"この子の七つのお祝いに"を収録。



「STORM ！」～SHOOTING GAME SOUND OMNIBUS Vol.2～

ティームエンタテインメント／ KDSD-00023　1.7 On Sale　2,940円（tax in）

【アフターバーナー】1.Final Take Off 2.Red Out【スペースハリアー】3.THEME 4.BATTLE FIELD【怒首領蜂大往生】5.東亞 6.焚美【ギガウイング】7.夜間戦闘 8.封印神殿【ギガウイング2】9.市街地 10.聖櫃【マーズマトリックス】11.ARCADE MOVIE 12.ARMED SATELLITE PHOBOS【ストライカーズ1945】13.In the name of Strikers 14.Rising Sun【ストライカーズ1945Ⅱ】15.Devil's Tower 16.Far from the Cloud sea【ゼロガンナー】19.THE OMEN OF THE DESTRUCTION 20.ASSASSINATOR COMES【コットン】23.Title 24.Stage01【コットン2】25.ウイローを求めて 26.わたぼうしの丘【ガーディアンフォース】27.StageF_01 28.Last Boss【R・TYPE】29.BATTLE THEME 30. BOSS THEME【R・TYPEⅡ】31. COUNTERATTACK 32. BOSS THEME　ほか、全32曲

先月紹介したVol.1の「BLAST！」に続いてリリースされる、シューティングゲームオムニバスCDの第二弾。アーケード史に名を残す名作シューティングゲームの楽曲群をリマスタリングして収録している。「BLAST！」「STORM！」の2タイトルを通して聞けばラスボスのばらまき弾のごとき怒濤の大ボリュームで、シューティングVGMヒストリーを体験し、陶酔できる。このように1ジャンルでのコンピレーションCDが登場すると、VGMの歴史も相応の年月を積み重ねてきたのだと感慨深くなる。ぜひほかのジャンルでも試してほしい企画だ。

授業に役立つ（かもしれない）ABC

第八回
Text by **SEIYAMA**

音楽コラム

4/4 たんたん どんどど

さて、いよいよ年の瀬も押し迫ってまいりましたが、みなさんいかがお過ごしですか？　年末・年始の計画は万全ですか？　年賀状は書きましたか？　日ごろお世話になっている方へのごあいさつ、円滑な人間関係のためには重要ですので、忘れないようにしてくださいね！　とまあ、そんなこんなで年明けのA.S.H. LIVEに向けて、何かと忙しいSEIYAMAです(←さりげなくPR・気が向いたら来てね)。とっとと行きます、第八回!!

前回は、「スケール(音階)」なんてものが出てきましたね。主音が同一音の場合、その二つのスケールにおいて、第３音のピッチ(＝音高)が調性を左右するみたいなハナシで……ちなみに、音の高さを表す言葉は「音高」といいます。学校の音楽の授業では「音程」という言葉を使ったと思うのですが、この言葉は本来「二つの音の間隔」を表すためのもので、「C音とF音の間の音程は？」みたいな使い方をするのが正しいというわけです。便宜上「音高」と同義に使われています……っと、ちょっと横道に逸れたような気もしますが、今回は「音名」についてのおハナシです。

皆さんが普段なにげに使っている(と思われる)「ド・レ・ミ……」という音名、イタリア語だって知ってましたか？　「ドレミの歌」のおかげで親しみ深いとも思います。アルファベットで表記すると「Do・Re・Mi・Fa・Sol・La・Si」となります。「ソ」は「Sol」と表記するんですが、「Sol」は「太陽」という意味もありますね……。

ほかには、我々ROCK・POPS系の人たちの間でよく用いられる英語音名があります。「C・D・E・F・G・A・B」と表記され、そのまま「シー・ディー・イー・エフ・ジー・エー・ビー」と読みます。前回も出てきましたね。

あとはドイツ音名。「C・D・E・F・G・A・H」と表記され、「ツェー・デー・エー・エフ・ゲー・アー・ハー」と読みます。クラシック音楽などの場合に使われるのがこれです。

そして日本音名。「ハ・ニ・ホ・ヘ・ト・イ・ロ」です。音楽の授業以外では、とんとお目に掛からなくなりましたね(譜例参照)。

これらの各国の音名、注意深く見てみると、いろいろと疑問が浮かびます。

その１　なぜアルファベットのはじまりの「A」が「ラ」なの？

日本音名についても同じことがいえますね。本来、旧かな読みでは「イ」から始まります。この理由は簡単、（知っている人も多いと思いますが）音楽・楽器の世界には「基準音」というのがあって、それがこの「A」音なのです。Guitarなどのチューニングに使用する、A音を発する「音叉」が楽器店に行くと売ってます。もっとも、最近では「チューナー」という便利な道具がありますが。

その２　英語音名で「シ」は「B」なのに、ドイツ音名ではなぜ「H」なの？

もともと(西洋音楽史上)音楽は「ヨーロッパ」で生まれたとされています。そして現在の音楽の元となっている「平均律(１オクターヴ内を12等分し、それらを半音と定めた)」以前には、さまざまな音律があったのです。そのへんのハナシはまたの機会に譲りますが、それらの(平均律以前の)音律では、「シ」の音は「♭シ」に近かったようです。そこでドイツ音名では「♭シ」のことを「B(ベー)」といい、平均律以後の「シ」を(アルファベット順で)使われていない「H」と名付けたわけです。

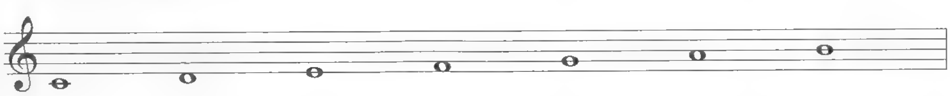
ちなみに説明文中に出てくる「イタリア音名」は、「階名(かいめい……音階上の各音の呼び名)」として解釈してください。そう、「イタリア音名」はどんな調(＝キー)においても主音を「ド」と呼べる、とても便利な言葉なのです。たとえば「チューリップ」の歌なら、いかなる調(＝キー)でも「ドーレーミー、ドーレーミー」と歌ってしまってもいいのです(これを「移動ド唱法」なんていいます。調にともなって、「ドーレーミー」が「レーミー(＃)ファー」と変化する唱法を「固定ド唱法」といいます)。

この調子で、次回も深みにはまっていきそうな予感……というところで、また次回！

SEIYAMAプロフィール：「GGX」や「GGXX」でアレンジや作曲を担当。ギルティサウンドを生演奏するために結成された夢のハードロックバンド「A.S.H.」のキーボーディストも務める。

このコーナーでは、SEIYAMA氏への音楽的な質問を受け付けております。eメール（dontan@arcadiamagazine.com）かおハガキで「どんたんどどたん」係までお寄せください。お待ちしております。

今月の譜例は、音名のいろいろです。それぞれの対応を覚えておくと、(学生の方で、音楽の授業などを受けている人は) 役に立つかもしれません。特に「英音名」と「ドイツ音名」は混同しやすいと思いますので、本文中の「読み」とセットで覚えるのが良いでしょう。今後このページの連載を読むのにも役立つと思いますので、ぜひ！



イタリア音名	Do	Re	Mi	Fa	Sol	La	Si
英音名	C	D	E	F	G	A	B
ドイツ音名	C	D	E	F	G	A	H

サイトロン「THAT'S ATARI MUSIC」/「THAT'S ATARI MUSIC Vol.II」復刻記念

後編

『マーブルマッドネス』の父 マーク・サーニー氏インタビュー

協力：サイトロン・デジタルコンテンツ(株)
収録：2003年8月27日

『マーブルマッドネス』の出生の秘密、衝撃の初期アイデアなど、お宝話が続々。

ゲーム作曲家の失われた夢がここにある！

――前回はクリエーターとしてのルーツを話題にしましたが、今回は名作「マーブルマッドネス」について聞いていきましょう。どんな関わり方をされていたのですか？

マーク　チームリーダーをやって、企画書を作成して、絵を出すためのプログラムを組んで……。ハードウェアに関するところ以外は、私とプログラマーとデザイナーの計三人で作りました。サウンド担当は別に二人居て、その二人が半年かけて作りました。当時はFM音源のノウハウが無かったので、いろいろ勉強しなくてはなりませんでした。

――アーケードゲームとしては、FM音源初採用の作品ですね。プレイヤーが本作を語るときに、ゲームとBGMとの同期ぶりや、独特な曲調が美点の一つとして挙がることが多いのですが、やはりそこはこだわって作られた？

マーク　ステージの色や質を考慮するぐらいこだわりました。おかげで、最初の曲が出来上がるまで3カ月かかりました。音楽を作るときはいつもそうですけど、最初は、だれも聞いたことが無いようなものにしたいと思います。でも、ゲーム音楽の作曲者が少ないので、今はそんなに時間は使えない。だから、だんだん、そういう夢が無くなってくるんです。10年ゲーム音楽を作り続けるとね……(笑)。簡単に言うなら、彼らにはまだ夢があったということです。

――本作のBGMには、失われた夢が詰まっていると？

マーク　そうですね。FM音源に関しては、さすがに今聞くと古い感じがしますが。クリエイティブな面でいうなら……最高！　ただ、バイオリン(?)がバイオリンとして聞こえないんですよね。それがテクノロジーの限界だった。

――ところで、ブラックホールを思わせる落とし穴が登場するなど、本作からは物理学、量子学的な匂いをかぎ取ることができますが、世界観の部分はどうでしょう？

マーク　私がそのころ物理学の勉強をしていたことがあって、その影響が大きいと思います。慣性についてもそうですね。落とし穴は、アインシュタインの相対性理論が示唆する、空間にある4次元のくぼみを表現したものです。エッシャーが好きだということも影響しています。5面には、エッシャーのような矛盾が潜んでいますよね？　階段を登っているのに、元来た所に戻っているというような。ちなみに、エッシャーの絵は4枚持っていました。

――なるほど確かにエッシャー的です。採用には至らなかった、原点といえるようなアイデアはありますか？

マーク　原点はゲーム性ではなく、「3次元のゲームを作りたい」という衝動です。でも、当時のテクノロジーでは無理だった。アタリに入って最初の1年は、毎晩グラフィックツールで遊んでました(笑)。その結果、今ある「マーブルマッドネス」のような画面が出来上がって、それを元に企画書を書きました。

――まずは立体的な画面ありきということだったのですか。ゲーム性の面ではどうでしょうか？

マーク　最初はパターゴルフ的なものを考えていましたが、トラックボールで操作できるようにしました。そのトラックボールには、モーターを付けたんです。画面内でボールが坂を転がっているようであれば、トラックボールも転がるようにする。それを止めたいんだったら、ただトラックボールに触れればいいと。問題は、構造が複雑になり、コストがかかり過ぎたこと。

――衝撃のアイデアですね。最後に、復刻CDのリスナーに向けて一言お願いします。

マーク　当時一番格好良かったBGMの数々を聞いてみてください！



発売中

伝説のアタリゲームミュージックCD 2枚同時復刻



「THAT'S ATARI MUSIC」
SCDC-00313　¥2,800(税抜)
※収納ボックス付き
収録内容：レースドライビン/ハードドライビン/マーブルマッドネス/ランパート/ピーターパックラット/ピットファイター/クラックス



「THAT'S ATARI MUSIC VOL.II」
SCDC-00314　¥2,500(税抜)
※ATARIロゴステッカー封入
収録内容：スーパースプリント/ガントレット/ガントレット2/ペーパーボーイ/ロードブラスターズ/スタンランナー/720°

マーク・サーニー Mark Cerny [illegible]

[illegible]

ROUND 2

STREET FIGHTER Tribute Album カプコン 座談会

～SFサウンドとは何だったのか？～

それはSF15周年企画の一つと数えてしまうには、あまりにスケールと意義が大きい企画であった……。『ストリートファイターII』サウンドの名の下に集った巨匠作曲家たちのトリビュートが、彼らの心に残したものは？　前号のROUND1から引き続き、座談会の模様をお送りしよう。

座談会が進行するにつれ、話題の中心は自然と『ストリートファイターII』ミュージックの原点である作曲者・下村陽子女史の、当時の楽曲制作についてのものへと移っていた。今なお多くのファンやVGM作曲者の心をつかんで離さないメロディーラインは、どのように生み出されたのだろうか？

下村　私は歌いながら曲を作ることが多いんですけど、ストIIの曲は「ヘンな歌謡曲」のイメージで鼻歌を歌いながら作っていました。それで、メロディーはしっかりしてるんだけど、不思議な節回しになっているのかも。いや、実は音痴なので、思ったのと違う音が出ていただけかもしれないです（笑）。

その独特の手法で生まれた個性的なメロディーゆえか、今回のアレンジでは各位ともに仕上げのMIXでは戸惑った点もあったようだ。そもそも自らMIX自体を手掛けられる人ばかりというのも、今回の顔ぶれの凄まじさを痛感させる部分である。

吉田　MIXは難しかったですね。私の曲はギターメインで、後はドラムとかベースだけですから、単純なだけにバランスが難しいんですよね。

光吉　皆さんMIXがすごくお上手ですよね。自分は下手というか、苦手というか……。

細江　マスタリングにも結構長く掛かりましたね～。

吉田　昼の12時から夜の11時まででしたっけ？　約12時間。でも一曲1時間以下、メシ食いながら（笑）。

細江　そう考えると、あんまり掛かってないのかも（笑）。

マスタリングでは、細江氏がかなり苦労したようだ。それぞれの楽曲を、アレンジを担当した各位がMIXしているため、一枚のCDとするべく最終調整を細江氏が指揮していたわけである。

さて今回は大きな達成感を得られたという各位。今後、このような企画モノでの共演をしてみたいという欲求が芽生えたのではないだろうか？

光吉　バンドですか？（笑）

吉田　おお、バンドはやりたいですねぇ～。

古川　各パートのメンツがそろってる（笑）。

光吉　ストII以外でも、例えば『バーチャファイター』で同じことをしたらどうなるんだろうって気持ちはありますね。今回の下村さんの楽しみを味わってみたいなって。あと細江さんの作品とか、古川さんの『グラディウスII』とか。

吉田　『ギターフリークス』も、ギター弾きとして惹かれるものがありますね。

細江　まぁ、とりあえず僕は自分のじゃなければ（笑）。でも面白そうですね。他人にやってもらって、恥ずかしい思いをしてみるのも……。

下村　あーもうっ!!（笑）

胸躍らせる企画ばかりで、VGMファンならぜひ実現してほしいと願うばかり。語り合う出席者各位の言葉からは、いまだ消えぬ情熱の灯火がひしひしと感じられた。

最後にコンポーザー各位から今回のアルバムについて、新旧両方のファンに対してのメッセージをいただいた。

下村　皆さんのカラーが出たアレンジで、良い仕上がりになっていると思うので、ぜひ楽しんでお気に入りの一枚にしていただけたらなぁと思います。ファンの皆さま、本当にありがとうございます！

吉田　現役のVGM作ってる人は、続けていればこういう楽しいこともできるようになるってことを知っておいてほしいですね。昔の人には「あ、まだやってんの？」と、懐かしく聞いてもらえるといいですね。

古川　ストIIは原曲がすごく良くて、皆さんの個性が出ても、まとめるとちゃんと一つのアルバムとして完成しているのがさすがでしたね。ストIIがこういう形で再びこの世に生まれ変わった、って感じで聞いていただけたらなぁと思います。

光吉　昔からのファンの人、聞いただけでニヤリなアレンジの曲たちだと思うんですよ。音楽CDとしてもすごいものだと思います。垣根を越えたことをやれたっていうのが、今回何よりうれしかったです。

細江　最近のゲーム音楽は、なんかお上品過ぎて、良く出来過ぎてるって気がするんですよ。今回、昔のサウンドをじっくり聞いてみて、やっぱり昔のはいいなぁと。懐古主義じゃないですけど、こういう面白いアルバムはほかにもあっていいかな。今回は非常に楽しかったですね。

巨匠VGM作曲者たちの溢れんばかりの熱意がストIIという名作を通じて一堂に会した今回の企画が、今後のVGM業界に一石を投じたことは疑いようが無い。このアルバムを起点とし、VGMのルネッサンス時代が訪れることを切に願う。

（敬称略　11月12日　東京・弊社会議室にて収録）



下村 陽子（ぴぃ♪）

カプコン、スクウェア（現スクウェア・エニックス）などの所属を経て、現在はフリーで活動中。ストIIVGMの生みの親である。



細江 慎治（めがてん）

ナムコ時代から数多くのVGMを手がけ、現在は音楽制作会社「スーパースィープ」の代表取締役兼作曲者として活動中。



古川 もとあき（ミッシェル）

コナミで『グラディウスII』など多くの作曲を担当。フリーの現在もギタドラシリーズなどに楽曲を提供するコンポーザー＆アレンジャー。



光吉 猛修（R三郎丸）

セガのVGMバンド「S.S.T.バンド」「B-Univ」で、歌って踊れる作曲家として活躍。現在はヒットメーカーのサウンド開発部所属。



吉田 博昭（マロ）

データイーストのVGMバンド「ゲーマデリック」が誇った叫ぶリーダー。作曲のほか、ギタリストとしての活動も多数。

まじかる猛者通信 第12発

RUNNING UP! ダーツフォックスの巻

発行　2004年2月1日

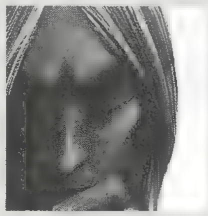
いわばシーズン的に逝く年狂う年……って違ッ！　と縁起でもないリードで始まる今月ですが、2004年も読者の皆さまと共に歩み続ける猛者通信であってほしい。そう願ってやまない、ある夏の雪の日であった。

担当：ジ☆ダップセ
(C・LAN&田渕健康/Trick Star)
イラスト：天野シロ

登場人物紹介


C・LAN（通称まさ）
的を狙ゑば外さない、鷹の誇りは俺のもの的なスナイピングを得意とする、フランス仕込みの狙撃術が特徴。別名・レヲン小池と覚えておけばいいだろう。


編集でそ（通称しもでん）
早く魔法の国に運れ去ってほしいニセβ阿部寛。マジカルスナイパー気取りで編集部を闊歩しているが、週末は生意気にもダーツバーでアーバンライフを満喫中。


田渕健康（通称ケソ）
ダーツのみならず、人生においても的外れを連発中のトゥー匹夫。来年は健康運ぐらいは的中させたいが、早くもマグネッツコーティングの必要性を示唆。

ダーツ・始める以前の物語

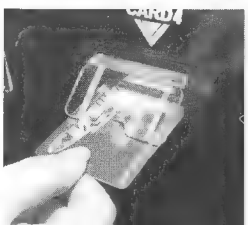
ケソ　ままま、マサーッ！
まさ　どうしたケソや。我らが4年越しで続けているドカポソのデータがキエゥ、せたような狼狽ぶりを見せながら駆けてくるとはこれ如何に。
ケソ　いや、別に慌てる必要はじぇんじぇん無いんですけどね。このタウン週刊誌を見てつかあさいよ！
まさ　ほむふ。今週の射手座は飛び出し事故に注意。ラッキーカラーはグランペリ白か。
ケソ　実にプッセリとしたお約束リアクションですが、もちろん見ていただきたいのはそこではネウゥス。これ、これッスよ！
まさ　フム。なになに……『最近のゲーセンではダーツが流行中。洒落たオトナの雰囲気で、アダルティかつ上質な遊びの時間を』……これがどうかしたのかね君。
ケソ　“洒落た”とか“アダルティ”という単語が出てきている時点で、駄菓子屋属性の我らと幾億光年離れた世界の出来事のように思へますがね、ダーツとやらが流行ってるってのはホンマモンらしいっすよ。
まさ　ほゥ。以前本誌にも“ダーツ始めてみよう物語”という、大魔界村物語に匹敵するほどの早さで終了したコーナーがあったさな（遠い目）。
ケソ　キャサリンや野獣最終兵器・アストロが出ていたページですね。
突如現れたしもでん　ん？　雁首そろえて何やってんのさ。
ケソ　最近の都市部のゲセでは、ダーツで遊べる店が増え、テイルらしいということで、緊急対策会議を開いていたところですE。
まさ　そういや、しもでんは最近ダーツにご執心だという話を村の噂で聞いたのだが、それが真なら捨て置けぬっぺれ～。
でそ　どうして村の噂なんですか何で捨て置けぬんスか、とツッコミどころは山ほどあるんですけどね、ダーツにハマってるのは確かですよ。
ケソ　ちぇッ。気取ってやがらあ（鼻を擦りながら子ゼルティストで）。
でそ　あれ？　ダップセはダーツやってなかったんだっけ？
まさ　ダーツっていうと、要は射的のようなモノかね？
ケソ　吹き矢の一種ッスよね（得意げ）。
でそ　全然ちげーよ！　本当に何も知らないんだな。
突如現れたさわたり編集長　何盛り上がってんのさ～。また『ストII』？
でそ　いや、『ストII』ではなく……聞いてくださいよ。ダップセの連中、うちに出入りしている分際で、ダーツやったことねえとかほざいてるんです。
編集長　ん。とりあえず死刑。
ケソ　ひいいいい！　とりあえずで人生完結してるじゃないですK！
まさ　あわ、あわわ、まだ我は『ドラッキーの草やきう』がアーケードに移植されるまでは残ゼロになりたく、あ、ねいっす。
編集長　じゃあ、うじゃりとケソも、とりあえず渋谷のBeeに行くか。口で説明するより、実際にやってみるのが早いっしょ。
まさ　それは、今回のモセルはダーツネタで行きますという、明確なるマニフェスト宣言とみていいのかね。
ケソ　SNKG。

おれのダーツをうけてみろ

でそ　そんなわけで、やって来たのはBee SHIBUYAだが……平日の昼だってのに相変わらずにぎわってやがるな。
まさ　フムフ。男女問わず多くのNPCたちがダーツをスロウしておるわい。
ケソ　年齢層は20歳以上って感じですね。洟垂れ子ゼルは僕ぐらいのモンですよ。
でそ　俺たちがプレイするのは、ヒットメーカーが開発しているダーツマシン『DARTSLIVE』。発売はまだ先だけど、全国各地でロケテスト最中ってワケだ。
編集長　んじゃ、まずはカードを買うか。
ケソ　んに？　カード？　キャッツカードみたいに投げるんです……。
ガスッ！（腹部に打撃）。
ケソ　オオゥ、臓物、臓物デテルネ……。
でそ　投げるのはダーツだっつーの（SG）。『DARTSLIVE』は、オンラインかつカード対応、プレイデータを残せたり、全国ランキングや店舗データを見ることだってできるんだ。
編集長　チームも作れるんだぜ。俺は社内で作っている浜村社長のチームに入ってるぞ。
ケソ　つ、強ッ！
まさ　購入終了！（擦）。して、肝心のダーツが無いのだがね。
でそ　本当は各自用意するのが楽しいんですけどね。今回は俺のお古をあげますよ。ほい。
まさ　ありがとーありがとー（無表情かつ抑揚の無い声で）。
でそ　ダーツ本体は一生使えるが、先っちょ（ティップ）と、羽根（フライト）は消耗品なので、予備を買っておくといい。
編集長　いろいろカスタマイズできるんで、自分に合ったダーツを探してみるのも重～要。
ケソ　このカードには、個人データを登録できるんスか？
でそ　画面に表示される名前のほかに、メッセージなども登録できるぞ。『DARTSLIVE』本体でも名前は登録できるが欧文だけなので、携帯やPCから登録した方がいいだろう。
まさ　マサール男爵、と。
ケソ　ケソール獄長、と。
でそ　アダルトでお洒落な空間だっつってんのに。ここは編集長に見習ってだなぁ……。
編集長　ちなみに俺のは「さ～たりんこっ。」だが何か？
でそ　ぎゃふん。


とはいえ、日中は比較的空いているので、練習するにはもってこいだ。

『DARTSLIVE』




現在、渋谷、池袋、心斎橋のBeeにてロケテストを行なっているダーツの新筐体。プレイヤーネームから自分の記録、対戦成績、チームデータ、メッセージなどなど登録でき、携帯電話やPCから登録・確認できる。

また、随時新ルールが追加されていたりするので、こまめにチェックしてみるといいだろう。

猛者語録　最近電子メールや携帯電話のメールでお便りくれる人に多いんですが、住所氏名などが書かれていないお便りはどんなものでも採用できませんよ！　ちゃんと投稿規定を守ったうえで投稿してくださいね。採用したのに、粗品の一つも贈れないっつーのはさみしいじゃないですか。そう思いませんか？

栄光を君に 渋谷死斗編

でそ 一口にダーツといっても奥が深くてな。実にいろいろな遊び方があるんだ。まあ、今回は素人&初心者だし、基本的なルールを教えちゃる。

ダップセ おねがいしゃッ！（早口）

編集長 まずは、基本中の基本"カウントアップ"だな。これは単純に、ダーツを投げて獲得した点数を累積するゲームだ。各自1ラウンドにつき3回ダーツを投げて、それを8ラウンドまで競うってわけ。ボーリングの要領だな。

ケソ 点数計算はどうやるのさ？

でそ 的の盤面を見てみな。円周に数字が書いてあるだろ。

まさ 1～20まで確認。

でそ それが各エリアの点数ってなわけだ。簡単だろ？

まさ なるり。ならば、思わせぶりに独立している真ん中は何点かね？

編集長 そこは50点だ。真ん中のエリアのことを"ブルズアイ"って呼ぶんだ。

ケソ へえ～（18へぇ）。

でそ さらに、ブルの真ん中は"ダブルブル"といって、いくつかのゲームでは鬼ブル以上の特典があるぞ。

まさ ホムフ。ブルの中のブル……いわば"ドブル"というわけか。

でそ ……まあ、いいけど。

編集長 ほかにヒットさせると、倍率が掛かる場所がある。外周の狭いとこは"ダブル"といって2倍の得点、真ん中にある狭い円周のとこは"トリプル"といって、3倍の点数が入るんだ。

まさ ホムフ。んでは、20のトリプルだと、60点入ってこりゃウッハリ、って感じさな。

ケソ ここころりゃドブリャーになるより、20トリプルを一生狙った方がよかですたい！

でそ でもな、そこより、ブルの面積の方が広いわけだ。

編集長 それだけ、トリプルは狙うのむじいっつーね。

でそ まずは、狙った場所に少しでも近づけることを意識して投げなよ。

編集長 んじゃ、ケソから投げてミソシ（Em）。

ケソ 押忍！ マクロスキャノン並のドでかい奴をブチかましてやりますよ。

編集長 （鹿兎しっつ）肘から先の筋肉だけで投げ、的を指差すように投げるのがいいぞ。

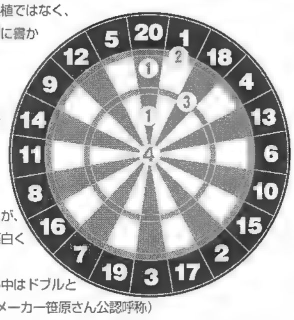
ケソ よーく狙って、シャッハ、ハイ！（SE・ズバーム！）

でそ ……隣に刺さってるぞ。

ケソ オイドン、忍者コマンドーには入れそうにも……な……い……です（ガク）。

まさ 我にまぁ～かせい～（男闘呼塾塾生風）。覇威ーッ！

猛者っ子におくるダーツの盤面解説



①が二カ所にあるのは誤植ではなく、どちらのエリアも、外側に書かれた点数が入るからだ。
②のエリアはダブルといって、二倍の点数に。ただし、その外側はハズレとなる。
③のエリアはトリプルといって、三倍の点数に。まぐれで入ることもあるが、ここを狙っていけると面白くなってくる。
④はブル。さらにド真ん中はドブルと今後は呼ぶこと（ヒットメーカー笹原さん公認呼称）

難しいことは何もない。見たまんまの点数に刺されば、その点数が入るわけだ。ダブル・トリプル・ブルは高得点。まぁ、ここを狙いたくなる気持ちは分かるが、一番のキモは、狙ったところに投げられるかどうかということだ。ダップセのように、ドブルやトリプルだけ狙っていくのではなく、毎日コツコツと練習していくのが上達への近道だぞ。

（SE・ピシャアアア）

でそ うお、初と思えないぐらいフォームが安定してる！

まさ フェフェフェ。何かに似てると思ったら、釣りのルアーをリリースするタイミングに酷似ローさな。

編集長 でもうじゃり、そこ1点だぞ。

まさ そしてこの諦念……。

闘い終わって ～神々の黄昏～

でそ さっき遊んだ"カウントアップ"は、いわばアベレージを計るものだ。何事も基本が大事ってことだな。

ケソ オイドン、もうダーツ魂完全燃焼したでゴワス。

まさ 我は半ば極めたも同然さな。

編集長 おいおい、まだ始まってもいねえよ。次にやるのは"01ゲーム"。その中でもベーシックな"301"をやろう。これは、各自301点を持ち点としてスタート。スコアを減らしていき、一番早くジャスト0点にした人が勝ちだ。

まさ 要は301点獲得すればシャー！ って感じかね。

編集長 残りの持ち点をオーバーしちまうと"BUST"といって、強制プレイヤーチェンジな。

ケソ ドブル6回に1点取ればいいだけっしょ？ 楽勝ですよ。

でそ ……じゃあやってみろよ。

ケソ 任せてつかあさい。受けるか、このブロー!!（壬生）。

（SE・ズガーム！）

でそ うお、本当にドブル取りやがった！ 残りの2投は的にカスリもしないとこがケソっぺれえがな。

ケソ 君らにはボキをドブリッシュヒーローと呼ぶことを許可しよう。

編集長 ありゃ、今度は俺が調子悪いなあ。

まさ フェフェフェ。今こそダップセ覚醒の時。時流はすべて我らのものさね。

編集長 でも"01ゲーム"は、後から追いついて、バストしまくってる他の連中を抜き去るのが美しいんだよ。

でそ お。俺は9ラウンドにして、あと30でフィニッシュだ。ここは慎重に15×2を狙うのが安定だな……そりゃ！

（SE・キュバーム！）

まさ こんなときに限って15のトリプルさな。

でそ うおおおおお！

編集長 ちなみに、『DARTSLIVE』の各種SEを手がけているのはhiro師匠だぞ。

ケソ へえへえへえ～（96へぇ）。

まさ そうこうする間に、我も残り23さね。ここは20プラス3でピタリ賞をもらいまっせ～。覇威ーッ！

（SE・ギョルーン！）

ケソ う、20のダボォ（巻き舌）。

まさ あわ、あわわわ。バ、バスチューアプ!!（アクセル・ホーク調）

でそ まさはバストしたので、また23からやり直しですな。

ケソ 僕は残り36だから、もう少し刻んで……お、17のダブルで、残り2になりましたE！

でそ ちなみに、20ラウンド戦って勝負がつかなかったら、一番低い点のプレイヤーが勝ち。

ケソ ならば、このままいけばオイドンの勝ちってワケですか！ ンフー！（鼻息）。

でそ ま、いくら点が低くても、このゲームは最後まで安心できないんだって。

編集長 俺は残り100だから……ブル2回で上がりか。

ケソ HAHAHAHA。またそんな夢見がちなことを。

まさ まったくさな。ファンタジーここに極まれりといえるだろう。

（SE・ズバーム！×2）

でそ すげ！ ドブル2回で上がりだよ。

編集長 どーよ!?

ダップセ ひ、ひぃぃぃっ！

～その後・編集部への帰路にて～

でそ ダーツ、なかなかオモしれーっしょ？ 今日はやれなかったが、ゲーマー向けの"クリケット"というルールが熱いんだ。今後、猛者の打ち合わせはBeeでやるってことで、ダーツをたたき込んでやらぁ。

まさ ムス。想像以上にハマったっぺれ～。

ケソ 明日は確実に筋肉痛。

編集長 今はまだ都市部だけだけどさ、今後は地方にも展開していくんじゃないかな。

まさ エアホッケーやピンボールとはまた違って、多人数で盛り上がれるところがイケ、ティール子爵。

ケソ じゃ、じゃあ、アルカデ編集部でも『DARTSLIVE』一台買いましょうよ！ ンフー！

編集長 買ったとしても、ダップセからは金取るけどな。

ダップセ ショボンヌ。

でそ とりあえず、全国にダーツが根付くように、アルカデや猛者も地道に布教していこうぜ。面白い遊びなんだからよ。

ダップセ ダーツ最高！

（つづく）



INFORMATION 相変わらず文字数が40行ほど多くて困っちゃうダップセに、やらせたいことや感想などを送ってください。郵送なら、〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 アルカディア編集部「まじかるるるるん猛者通信」係、もしくは電子メールで、 mosa@arcadiamagazine.com まで、どしどしお願いしますね。

GAME MAXER NOW!!

ゲームメーカーの気軽なコメント、読めるんです。

アルカディアも5年目を迎えることができました。ゲームセンターが在る限り、アルカディアはみなさんと共に頑張っていきますので、よろしくお願いします！

さて、今回の共通質問は、兵庫県　がちゃがちゃ君から「ゲーム開発者の平均年齢と最年少、最年長を教えて！」というもの。微妙な回答もあるし、総数は不明なのでざっくり平均しか見えないけど、だいたい29歳ぐらいかな？　ちなみにアルカデ編集部の結果はというと……下は24歳、上は36歳、平均29歳。学生から見れば、もうおっさんなんですかねぇ？

KONAMI

コナミ
広報吉田

今年も1年間本当にありがとうございました。コナミは「e-AMUSEMENT」を軸にさまざまな「楽しい」を提供させてもらいました。ユーザーの皆さんにも、それが伝わった1年だったのではないかと思っております。今年もよりいっそうの新しい・楽しいを届けてまいりますので、引き続きコナミをよろしくお願い致します。また、皆さんにとって良い年となりますように。

http://www.konami.co.jp/

平均年齢：27〜28歳？　みんな子供の心を持った大人です(良い意味で)。

SNK PLAYMORE

SNKプレイモア
yuzuko

Merry Christmas & A Happy New Year !!
当社サイトでもカードDLやってますので見てみてくださいね (*^。^*) 今年もやっとKOFで華々しく締めくくれそうな予感!?　応援してくださった皆さんどうもありがとうございました。来年もよろしくお願いします。

Official Website: http://www.snkplaymore.co.jp
SNK WORLD: http://www.snkworld.com/

平均年齢は27。最年少は20で、最年長は40くらいかな。

AIKY

ポチにゃ大会で マスターになる 初夢を
叶えたい 年の瀬かな
Moo にゃ〜拝
2003.12

http://www.aiky.net/

平均年齢は35歳。最年少は22歳、最年長は53歳です。

彩京 AMUSEMENT WORKS PSiKYO

クロスノーツ
川上

え〜、はじめまして。この号が出ているころにはPC版『対戦ホットギミック快楽天』が発売しているかと思います。点数計算ができない自分でもこれなら……いや、勝てる勝てないは別として……ゲーセンじゃないのでコンティニューにもお金かからないですし……あぁっ、くぅ、……それではまた。

http://www.x-nauts.com/

女性開発者に歳を聞いたら睨まれました……。

CAPCOM

カプコン
東京宣伝チーム
テラ

2003年ももう終わり。年だけとっていく気がします。さあ、暇な年末年始はゲーム三昧！　ついにZガンダムは鹵獲やサイコ・ガンダムが登場！　PS2版も熱いですが、ガチンコで勝負するならゲームセンターですよ（全然勝てないけど……）。『ハイパーストII』もアーケードに登場決定ということで、来年もカプコンからは目が話せませんよ！　請うご期待！　http://www.capcom.co.jp/

肉体年齢は20代後半？　でも、遊び心と探究心は10代後半！

ADORES

アドアーズ
松沼

横須賀店と浅草店、一気にオープン！　です。横須賀店は駅のまん前。すぐに分かります。浅草店はロック座など浅草の代表的な施設に囲まれている、浅草らしいお店です。どちらも先着でいいものをどーんとプレゼント予定です。
皆さまのご来場を心よりお待ちしています♪

http://www.gamefantasia.jp/

アーケードはシグマ時代ですね。残念ながらデータは残ってません。

SUCCESS

サクセス
広報より

アルカディア読者の皆さんこんにちは！　寒さが厳しくなってきましたが、風邪など引かぬよう気を付けてくださいね。この号が出ているころには皆さんもう知っていると思いますが、ドリームキャスト版を発表しました。家で思いっ切りBUZZって、ゲームセンターで披露してくださいね。

http://www.success-corp.co.jp

平均年齢は27歳ぐらい。最年少24歳、最年長35歳です。

G.REVOLUTION

グレフ
アキラ兄さん

今年は『BORDER DOWN』の発売もあり、本当にあっという間の1年間でした。来年初頭はしばらく地下潜伏になりそうですが、中旬のカエルがゲコゲコ鳴くころに、何か発表できればいいなぁ〜という感じで企んでおります。それではよいお年を！

http://www.grev.co.jp/

平均年齢：キムタク世代 最年少：阪神の今岡 最年長：日ハムの奈良原

av

アミューズメントヴィジョン
広報ウエ

前後、左右、上下にグイングイン激しく動くサイクラフト筐体の『F-ZERO AXモンスターライド』がいよいよ全国で稼動開始です。あの動きは正に異次元。本物のF-ZEROマシンに乗っているような錯覚に陥るほど。あ、でも乗り物に弱い人は気をつけて、結構キます。かく言う私も（以下略）

http://www.amusementvision.com/

平均年齢は29歳、最低年齢は20歳、最高年齢は名越社長！

Sammy

サミー
販促GR
川口

早いもので今年ももうわずか……。来年は2004年なんですね。小生が幼きころの2004年のイメージといったら無論、ピチピチテヤテヤの服に食事は宇宙食だったものです。あんまり変わらない21世紀、アトミスウェイブで皆さんに楽しい未来を提供していくべく来年もサミーは頑張りますのでよろしくっス！

http://www.sammy.co.jp

平均年齢30歳代のスタッフが開発に携わっています。

cave

ケイブ
広報M

衝撃!!　先日、某ゲーセンで、『エスプガルーダ』が異様にうまいおじいさんを目撃!!　違う意味で覚聖したのかと思いました。世界はまだまだ謎がいっぱいですね。みなさんもガルーダで覚聖しまっくてね☆さてさて、お待たせしました！　「ゲーヨコ」ついにEZwebでも配信開始です！　年末年始は携帯でゲーム三昧だよ♪

http://www.cave.co.jp/

平均33、最年少30、最年長34です。全員三十路かぁ……。

Alfa System

アルファ・システム
NAOKI

明けましておめでとうございます。一昨年は式神イヤー、去年の私は式神IIイヤーな感じでしたが、今年は一体どんな年になるんでしょうね。アルファの開発でもアーケードやってんの私だけなので、最近ちょっぴり肩身が狭い思いのする今日このごろですが、今年もできるだけ頑張りたいと思います。

http://www.alfasystem.net/

平均年齢は29.9歳。最年少は22歳で、最年長は44歳です。

VISCO

ビスコ
堺布田

あっと言う間の一年でしたね。2003年は楽しく過ごせましたでしょうか？ 2004年には新作を引っさげ登場したいと思います。これからもビスコをよろしくお願い致します。それでは良いお年をお迎えください。

http://www.visco.co.jp/

入社時から謎に包まれています…

TAKUMI

タクミコーポレーション
只石

外は寒いですが、会社の中はPCと暖房の所為で、真夏のように暑いです。……いえ、熱いんです（TOT） そんな中でも開発は進むもんで、もう少し進めば、皆さんにお見せできるものが出せるのではないかと思っています。もう少しお待ちくださいね!!

http://www.takumi-net.co.jp/

平均28ぐらい。上は39で、下が21です。一応若者（21～24）の方が多いです

Seibu KAIHATSU INC.

セイブ開発
「クマコ」

新年あけましておめでとうございます!? 代理5号の代理クマコです。7年前に当社で発売したPS版『めざせ！戦球王』に再びハマり、時間の足りない毎日です。やはり、落ちゲーは、何年経ってもオモシロイですね。昔、ハマっていたゲームが続々と思い出され、忙しくなりそうです。今年もヨロシク。

平均→35 最高→43 最低→23!?

Hitmaker

ヒットメーカー
西村ケンサク（27）

2004年1月11日（日）にセガ本社にて『WCCF』全国決勝大会を行ないます。各地の予選を勝ち抜いてきた猛者たちが集結し、目指すは「WCCF」日本一。もちろん、大会だけじゃなく、トレードイベントなどの催し物も予定。 WCCFファンはみんな大鳥居（セガ本社があるところね）に集合なのだ！

http://www.hitmaker.co.jp/

皆、気持ちは永遠のシックスティーンなのです。

TECMO

テクモ
つっちー

Xbox用ソフト『NINJA GAIDEN』と『DOAOnline』の予約キャンペーンがスタート！ 今予約すると、それぞれ「あやね」「かすみ」の「新型コスチューム スペシャルフィギュア」がもらえます！ あ、あと「テクモオンラインショップ」でTeam NINJAカレンダーも好評発売中♪ みんな買ってね～～。

http://www.tecmo.co.jp

アーケードゲーム……今、開発してないんですよね（汗）。あはは……。

SEGA

セガ
AMパブリシティ企画室
田中

明けましておめでとうございます。
昨年は皆さまのお陰をもちまして、数々の人気製品を市場に送り出し、また「東京ジョイポリス」でも、来場者数の増加を図ることができました。本年もセガグループのトータルパワーを活かし、今まで以上に楽しんでいただけるゲームやアトラクションを提供できるように努力します。

http://www.sega-mechatro.com/

年齢に関して調べ忘れましたが、ボケ老人はいません。

Yuki Enterprise

悠紀エンタープライズ
業務部
前田 涼

今年ももう終わりですね……。早いなぁ。本当にいろんなことがありました。就職→企画書制作→営業→仕様書き……時には面接官……まぁいい経験です。そして何よりこの憧れのアルカディアメーカーコメントの担当をやらせてもらえること！ 実は元ヘタレゲーマーとしては結構嬉しかったり。（＾＾；

http://www.samurai-zero.jp/

19（高卒）～48（現役プログラマー）平均26.9 幅があります。

namco

ナムコ
新井

ドラゴンクロニクルも稼動開始ということで、ちょっぴり役に立つ情報を公開！ ドラゴンのパラメーターで、耐力っていうのがあるが、これだけはいくら鍛えても変化しない！ さしづめ、内田アナがいくら練習しても相変わらずオンチというのと同じようなものだ！ 人間、長所を伸ばすほうがいいということだな！ うーん、今日はためになった！ そんじゃな！

20代前半→→平均→→→50代前半 くらいじゃないの。

SEGA-AM2 Co.,LTD.

SEGA-AM2
たくあん

年末でございます。みなさん年を越える準備は準備はバッチリですか？ とりあえず、年越しソバと餅くらいは準備しとかないと楽しく越えられませんよ。来年もSEGA-AM2は皆さんに驚きと新たな遊びを提供していけるよう鋭意努力してまいります。来年もよろしくお願い致します！

http://www.sega-am2.co.jp/

平均年齢は20代中盤～後半くらい……のはず（笑）

Warashi Inc.

童
佐々木

兎ファンの皆さんに嬉しいお知らせです！
伊藤誠先生のイラスト集「兎-野性の闘牌-ビジュアルファンブック」が2004年2月27日発売予定となりました！ ゲームのポスターやインストラクションカードで使われたイラストも収録予定です！ 値段も手ごろな必携アイテムです！ よろしくね！

http://www.warashi.co.jp/

平均年齢27歳、最年少22歳、最年長34歳

BANPRESTO

バンプレスト
イマリ

もう今年も終わりですね～。皆さん、今年はどんな1年でしたか？ たぐりんは、仕事をバリバリとこなし、週末は彼とウキウキデート……なんてことを夢見ていたのですが、現実は彼氏もできず仕事に追われた1年となってしまいました。トホホ……。来年こそは頑張るぞ!! では、皆さんよいお年を！

http://www.banpresto.co.jp/

ビデオゲームではなくプライズ開発ですが、平均は26、7歳です。

メカトロ

セガ
メカトロ研究開発部
パブ Taki

今年もお世話になりました。今年メカトロ研から発売されたオリジナルタイトルは』『それゆけ！アンパンマン ポップコーンこうじょう2』『ドラゴントレジャー』』『お祈り大明神 祭』』『StarHorse PROGRESS』です。年末年始とアミューズメント施設に行かれる機会も増えると思いますが、その際にはぜひ！ メカトロタイトルを見つけて遊んでみてね(^o^)新たな年もメカトロ研は、やりますよ~!! 皆さまよいお年をお迎えくださいm(_ _)m

平均年齢33歳ぐらい、最年少21歳、最年長40歳

質問箱コ～ナ～

今月の質問は、**山梨県の闘劇頑張るぞう君**が送ってくれた「編集部の皆さんが、最近よくプレイするゲームを教えてください」という質問です。右の表がその回答ですが、見事にバラバラですね。パチャっ子がちらほら見受けられるぐらいでしょうか？

続いて**愛媛県の新機動戦記イカロスウイングさん**からの質問。「編集部やライターの方々は、『アヴァロン』や『WCCF』のレアカードをたくさん持っているんですよね？ それをプレゼントに出してくださいよ～」とのことですが……とんでもない誤解です。しもでんなんて800回近くやってもSRは0枚、イタキョも光の盾ぐらい。WCCF担当のマジンは、担当の片割れ・まこっぴちの運を全部吸い取っているかと思うほどレア引き率だけは異常に高いんですがモノは微妙。そんなていたらくなので、我らが欲スィぐらいなんですよ～（T_T）

名前	タイトル	コメント
猿渡	QUIZ MAGIC ACADEMY	緊張感あり過ぎ！
霜田	アヴァロンの鍵	いまだSR引けず……。
杉田	ストⅢ 3rd	ずっとやってる（4年間）。
北嚢	太鼓の達人5	プログレ風にしたのは罠ですか？
伊丹	アヴァロンの鍵	ケルピーくれ！
河野	機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズ	Mk-Ⅱも変型したいな～。
鈴木	VF4 EVO	同段位戦買います。
高橋	WCCF 2002-2003	心だけキラキラ。
安藤	GGXX＃RELOAD	やれて月イチペースで。
小沢	ドラゴントレジャー	最高5連チャン（涙）。
飯塚	ドラゴンクロニクル	一緒にドラゴン育てませんか？
砂田	VF4 EVO	最近猛者になりました。
五藤	QUIZ MAGIC ACADEMY	みんなもマジアカやろうぜ！
勝田	VF4 EVO	我が心すでに空なり。

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
（株）エンターブレイン アルカディア編集部
「ゲームメーカーNOW！」係

SEGA WOW

セガワウ
広報
Kaz

今年もいよいよ残りわずか。結果としては『ドラゴントレジャー』と『激闘プロ野球』をリリース。ワウエンターテイメントとオーバーワークスが合併して出来たセガワウ。来年2004年はいよいよセガワウ本格始動。皆さん楽しみにしていてください。それでは良いお年を!!

http://www.segawow.com

平均年齢28歳くらい？ 最低年齢20歳、最高年齢は極秘です。

TAITO

タイトー
松柄坊主＆みう

松：どうでしたか12月のバトルギア3ラッシュ！
み：アーケードに家庭用、そしてCDと盛り沢山！
松：君は全部を体験したかな？ まだという人はCD屋、ゲームショップ、アーケードにまっしぐらじゃ
み：そうですよ、家庭用に同梱しているキーでぜひともアーケードデビューして下さいね♥
松：君たちの走りをバトルギアネットは待っている！

大卒者が増えたから平均は28歳くらい、ちなみに上は4X歳、下は21歳



ホームページ「GEAR-Z」
アドレス：http://hx.sakura.ne.jp/%7Ekusaka/



久坂宗次

どうも、どうもどうも！　はじめまして！　久坂宗次です。とくに何をやってる男でもありません！　夜な夜ない加減な絵を描いて喜んでる感じです。夜といえばナイトストライカーということで(?)ナイストです。このゲームはよくやった覚えがあるなあ……といってもガキのころなんで、あんま先いけなかった気がしますが！　タイトーはキャッチザハートだった！　今も、昔も！　ばんじゃーい。

●今号のテーマ

「ナイトストライカー」

Pandora Charatte 攷（パンドラキャラット・カイ）

このコーナーは、一つのゲームをテーマに、二人の作家さんがそれぞれキャラクターを創作・アレンジしてもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った！」という応援、連絡は編集部まで。

ホームページ「にこに小町」
アドレス：http://village.infoweb.ne.jp/~amefusi/



あめふし

あめふしです。はじめまして。数年続けてた仕事を辞めてしまったので無職です。仕事募集中です！　ナイストは高校のころ、神保町のハイテクノーベルとかTAROとかに行ってよくやってました。ビデオも買って練習したんですが、結局オールパシフィストできませんでした。いや、いまからでも匿体さがしてやりますかね！



次号予告　次号、騎崎サブゼロ先生＆堤利一郎先生登場！　テーマは「ガンバード」

アルカディア（超）推薦

ゲーマー『お気に入り』サイト

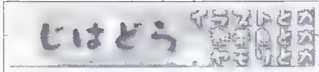
『ヴァンパイアセイヴァー』といえば今も人気のキャラクターたち。筆者はサスカッチが好きっだったり。

『ヴァンパイアセイヴァー』

今月号は先月に引き続いて『ヴァンパイアセイヴァー』(以下セイヴァー)特集　闘劇種目に認定されて、すでにゲームセンターで対戦が盛り上がっていることだろう。「セイヴァー」のサイトといえば、先月ご紹介した攻略中心のサイトが多い。しかし、イラスト中心のサイトも「セイヴァー」を語る上では決して外せないもの。そこで今月は、キャラクターイラストを愛してやまないCGサイトをご紹介しよう。

『セイヴァー」は、数年前にリリースされたゲームにも関わらず現在でもさまざま方面で支持されているゲームで、中でもそのキャラクター人気は現在でも衰えることはない。そこで今回は、オススメのキャラクターイラストから4コマ漫画、そして同人誌情報などを掲載するサイトをご紹介していこう。

また、「お気に入り」検索サイトのコーナーでは、『セイヴァー」はコスプレイヤーに人気が高いということでコスプレの検索サイトをご紹介。ぜひ活用してみてほしい!!



じはどら　青目侍

http://jihado.pobox.ne.jp/

サイトのデザインが非常にきれい。イラストも美しく描かれており、ヴァンパイアシリーズの女性キャラクターが多数掲載されている。



FlowerCrown　内有一馬

http://www.h3.dion.ne.jp/~ghost/

クリっとした瞳が印象的な女性キャラのイラストが掲載されている。とても分かりやすいフォトショップを使用したイラスト講座もあり。



ORBITAL STATION　KEI-CO

http://www5a.biglobe.ne.jp/~c-orbit/

セイヴァーのイメージを壊すことなく、作者のオリジナリティを感じさせるイラストが満載！　ぜひ、じっくりと管理人の世界を堪能してもらいたい!!



東呉茶屋WEB支店　村井忍

http://members.at.infoseek.co.jp/ahosinn/index.htm

サイトのイラストはゲームが中心。レイレイを始めとした、さまざまなキャラクターが楽しめる。当サイトの同人活動情報も掲載されているのでチェック！



LOSE CAVE　鼎

http://www.asgard.gr.jp/~kanae/

イラストに独特の雰囲気があり、躍動感を感じる。「セイヴァー」以外にも「ザ・キング・オブ・ファイターズ」のキャラクターなどを掲載。

ガロン系イラスト満載サイト

Howling　蒼井わっふる



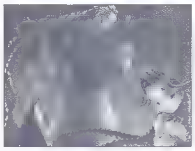
カラー便箋用イラストとして作成した画像

http://www5f.biglobe.ne.jp/~howling/

サイトにアクセスしたら、まずは「ガロンみゅーじあむ」をクリック！　管理人によるガロンのイラストや4コマ漫画だけにとどまらず、キーホルダーやフィギュアなどのガロングッズが満載。ガロンファンならずとも一度はチェックするべし!!

DARKSTALKERS'イラスト満載

Utility-pole Spirit　嘉神ヒロタカ



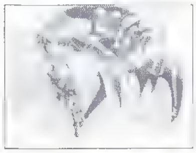
作者のCGへのこだわりが感じられる

http://www.aa.alpha-net.ne.jp/megadriv/

「DARKSTALKERS'」コーナーに多数のヴァンパイアシリーズのキャラクターイラストが掲載されている。イラストには、作者によるコメント付き。また、管理人のCG製作工程が細かく掲載されているので、CG制作に興味がある人にもオススメなサイト！

淡いタッチが印象的

VOLTAGE　新羅



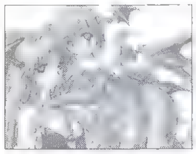
こちらは「ART」に掲載されるモリガンイラスト

http://voltage.g-7.ne.jp/

「ART」には「セイヴァー」専用のコーナーがあり、多数のイラストが掲載されており、線画からCGで制作されたイラストまで楽しめる。特に「キリ番」に掲載されているモリガンは、一見の価値あり！　作者も「描いていて最高に幸せ」とコメント!!

小説も面白い

K・A・P　ことねまる



画面は「セイヴァー」の看板娘、リリスとモリガン

http://www2u.biglobe.ne.jp/~kotone/

「Gallery」と「Story」をメインコンテンツとしたサイト。イラストは管理人のオリジナルイラストから版権ものまで掲載されている。どのイラストも生き生きとしていて印象的。「Story」は挿し絵も含め管理人によるもの。イラストと併せてこちらも楽しんでほしい。



らくがきつかの間　つか

http://village.infoweb.ne.jp/~fwnv5388/

「セイヴァー」のイラストは、「以前の落書き」のコーナーに掲載されている。キャラクターの個性がしっかりとイラストに表現されている。



TERUYA web box　TERUYA

http://www.asahi-net.or.jp/~jp8y-cnn/

イラストやこれまでに発行した同人誌（ヴァンパイアシリーズの関連作もあり）の情報も掲載されている。画材情報のコラムも面白いのでオススメ！



神閃　仙堂しんかの

http://www12.big.or.jp/~sennin/

かわいいイラストが多く、作者のコメントと併せて楽しめる。ぜひ、じっくり鑑賞してもらいたい。なお、18禁サイトなので注意が必要。



真・天・地　KENGOU

http://www.sun-inet.or.jp/~beams/index.htm

モリガン・リリスを掲載。透明感ある色使いが特徴のイラストが楽しめる。また、作者オリジナルキャラクターのイラスト集も必見！



Vanilla　ナオ

http://www.xt.sakura.ne.jp/~vanilla/

ガロン・フェリアシアなど、カップリングものが掲載されている。陰影の美しさが際立つ、独創的なイラストがすばらしい!!

『お気に入り』検索サイト

先月のフィギュアサイトに続いて、ヴァンパイアシリーズを語る上で欠かせない要素としてコスプレが挙がるだろう。そこで今回はコスプレ系検索サイトをご紹介するのでぜひともその魅力を感じてほしい。

「Purarin's Page コスプレ館(http://purarin2.com/)」は、コスプレ専門検索サイト。ジャンル別や地域別、コスチューム別などで検索が可能。ほかにもイベントリンク集やコスプレ専用の掲示板もあるので、さまざまな目的で活用できるサイト。また、同じ管理人が運営する「Purarin's page 壁紙館」(http://www5e.biglobe.ne.jp/~purarin/)も活用してもらいたい。

ほかに、同人総合コミュニティーサイトである「同人情報交換サイト CIES (http://www6.plala.or.jp/kizmpro/info/)」もオススメ！　同人世界のために開設されたサイトで、コスプレ検索ができるほか、情報交換の場としてイラストも多数掲載されている。イラストが気に入ったらそのサイトへ行くということもできるので、ポータルサイトとしても利用可能。当然、同人イベントサイトの情報も盛りだくさんなので、年始のイベントはここでチェックしてみてほしい。

『お気に入り』PLUS　紹介しきれなかったサイトがほかにもあるのでここで紹介しよう。「いおりゃ画廊（http://www1.kcn.ne.jp/~iorya/）」。「E-式　AMAZAWA KINGDOM（http://www2.icn.ne.jp/~amazawa/）」。「PANDAFUL（http://www3.j-speed.net/~pancafu/）」。「ガホンの地（http://www.m.na.gr.jp/~gahon/）」。どのサイトも個性のあるサイトなのでぜひとも閲覧してほしい。



マンガ：今井神

使って遊べる!! アルカディアクーポン ～加盟店舗大増加中～

あけましておめでとうございます！　アルカディアクーポン制作委員会では、今年もクーポン加盟店さらに増やしていきたいと思っていますので、応援よろしくお願い致します。

アルカディアクーポンニュース 改

全国制覇まで、あと5県！

今月の新規加盟店舗は三店舗。愛知県に二店舗、そして栃木県に初のクーポン店「宇都宮ピットイン」が登場！　クーポン全国制覇の野望まであとわずか！

今月の新店舗

今月は、プレイハードファイブオー名古屋店（愛知県）、Waiwai広場（愛知県）、宇都宮ピットイン（栃木県）の三店舗が加盟してくれました。

加盟店募集中!

クーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を!

読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送：〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン アルカディア編集部　アルカディアクーポン係
■FAX：03-5433-7212
■E-Mail：location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポン加盟店一覧●

県	店舗名	住所	電話
静岡県	プリッス南浜松店	浜松市新橋町1956	☎053-442-7235
静岡県	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099
静岡県	the 3-RD PLANET OZ	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387
静岡県	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796
愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字汴64-1	☎0586-46-7228
愛知県	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
愛知県	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013
愛知県	セガ・デポルテ	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
愛知県	セガワールド一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
愛知県	セガワールド岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
愛知県	ハイテクセガ金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
愛知県	ハイテクセガ豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
愛知県	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋B1	☎0532-55-6088
愛知県	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
愛知県	プレイハード50 春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36 不二ヶ丘ハイツ 1F	☎0568-52-8240
愛知県	NEW!! プレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8620
愛知県	NEW!! Waiwai広場	津島市蛭間町字桝田298	☎056-728-3433
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市日野町ベルタウン2F(昭文堂書店)	☎0598-21-1211
三重県	セガワールド生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガアリーナ浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F～3F	☎077-523-7015
滋賀県	ビクトリヤ(フウキグループ)	大津市栄町6-29	☎077-533-3140
滋賀県	セガワールド甲西店	甲賀郡甲西町夏見三ツ橋356-1	☎0748-72-5822
京都府	ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
京都府	西院コットンクラブ(フウキグループ)	京都市左京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
京都府	下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
京都府	スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル1F	☎075-502-5765
京都府	セガワールド六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	GAME Dino 家具団地店	牧方市長尾家具町1-7-7	☎072-867-7357
大阪府	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
大阪府	アミューズGiGi	大阪市天王寺区上汐3-3-5	☎06-6775-6051
大阪府	アミューズメント ギガ(フウキグループ)	牧方市西禁野2-1	☎072-849-4161
大阪府	アミューズメントパーク エルロフト	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
大阪府	ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ)	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
大阪府	心斎橋GIGO	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
大阪府	タウンスポット高槻店(フウキグループ)	高槻市西冠3-1-3	☎0726-75-8530
大阪府	チャレンジャー ガムガム店	吹田市岸部南1-24-9	☎06-6317-0433
大阪府	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
大阪府	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
大阪府	チャレンジャー堺東店	堺市北瓦町2-1-31 キラクビル1F	☎0722-23-9915
大阪府	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
大阪府	チャレンジャープリプリランド	吹田市千里山東1-10-3	☎06-6387-4396
大阪府	ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F～2F	☎06-6645-7692
大阪府	パラシオ高槻店	高槻市高槻町16-11	☎0726-84-7082
大阪府	ファミリーガーデンパートⅡ	大阪市西区九条1-11-6	☎06-6583-0732
大阪府	アミュージアム南津守	大阪市西成区南津守6-1-70	☎078-271-0335
大阪府	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6-4-9	☎06-6351-1530
大阪府	プレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3-6-17	☎06-6633-8030
大阪府	GEME DINO阪急茨木店	大阪府茨木市永代町5	☎072-631-5507
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	☎078-271-0335
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6-3	☎06-4398-1224
奈良県	キャノンショット(フウキグループ)	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3218
奈良県	プレイハード ファイブオー奈良店	生駒郡三郷町立野南2-11-8 中田ビル8F	☎0745-32-7161
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
和歌山県	プレイシティキャロット和歌山店	和歌山市雑賀町77	☎073-431-8559
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
島根県	プレイシティキャロット島大前店	松江市学園2-28-2	☎0852-27-6428
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
岡山県	プレイハード ファイブオー岡山法界院店	岡山市大和町2-4-24	☎086-226-6411
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
広島県	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
広島県	プラボ五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27 パレプレステージ1F	☎082-921-8576
広島県	プリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン1F	☎082-222-8072
山口県	セイタイトーメルクス店	山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
徳島県	エンゼルランド佐古店	徳島市佐古2-18-6	☎088-653-4758
徳島県	エンゼルランド 徳大工前店	徳島市助任橋2-34-3 いちごハウジング2F	☎088-656-5044
徳島県	ゲームセンターりんりん	徳島市紺屋町21-4	☎088-624-4343
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル1F	☎087-868-6007
香川県	セガワールド高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
香川県	マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
高知県	プリーズ	高知市はりまや町1-1-19	☎088-872-8789
福岡県	MAHODO(マホードー)	北九州市八幡西区折尾1-12-14	☎093-695-0632
福岡県	アカトンボ産大前店※2	福岡市東区松香台2-2-2	☎092-662-8705
福岡県	アカトンボ西新店※2	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
福岡県	スーパーアカトンボ香椎店※2	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
福岡県	トンボ大橋駅前店※2	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
福岡県	ハイテクセガ七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
福岡県	セガワールド多の津	福岡市東区多の津3-6-18	☎092-612-7094
佐賀県	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9	☎0952-25-4448
佐賀県	プレイハウスアスカ	伊万里市浜町五番街 エル アスカビル2F	☎0955-23-2895
長崎県	セガワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
熊本県	セガマービィー	熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
大分県	セガワールド中津※3	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
大分県	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
大分県	プラット中津店	中津市東本町4-3	☎0979-27-1255
大分県	ファイブオー別府店	別府市田の湯町12-25 サンコーポジャンバル1F	☎0977-25-7812
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589

※2 トンボグループはメダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につきメダル30枚サービスとなります。
※3 セガワールド中津はメダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

加盟店ピックアップ!! Vol.9

東京都　アミュージアムOSC店

アクセス

西武池袋線「大泉学園」駅北口より徒歩10分。東映撮影所隣り「オズ・スタジオシティ」2階です。



営業時間

10:00〜24:00

対応ゲーム

メダル以外すべて対応！　クーポン三個で「WCCF」も1プレイ遊べます。

スタッフより

「ポップン」、「ビートマニアⅡ DX」スピーカー増設。「WCCF」、「アヴァロン」、「ウイイレ」が盛り上がっています！

静岡県　ミラクル藤枝

アクセス

JR「西焼津」駅北口より徒歩15分。北口を出て突き当たりを左に曲がり、レストラン「さわやか」の前です。



営業時間

9:00〜24:00

対応ゲーム

店内全ゲームに対応。プライズマシンもアルカディアクーポン使用可能です!!

スタッフより

「GGXX #RELOAD」が大人気！対戦台三台設置。シューティングゲームのレベルも高いぞ！



新クーポン使用上の注意

- ●切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。
- ●「コピーチケットではないか」、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- ●加工をすると、無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- ●同じお店では1日1回使用が原則です。
- ●クーポンは、お店によってはサービスの内容が異なるので、お店に確認をしましょう。
- ●下の加盟店リストから、突然消えていく店舗もあります。毎月加盟店を確認してから出かけてください。
- ●アルカディアを切り離したくない人は、本誌を持参しても使用可能です。
- ●クーポン使用の際にお店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えましょう。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

北海道	麻生アミュージアム	札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生ビル1F	☎011-736-6166
北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
北海道	クラブセガ札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
北海道	スガイ北24店	札幌市北区北23条西4丁目2-39	☎011-757-8540
北海道	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目 タニイビル1F	☎0157-26-4485
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	ハイテクセガ盛岡	盛岡市大通2-6-11	☎019-623-2562
宮城県	ナムコ プラボ仙台泉店	仙台市泉区松森字上河原1-1	☎022-773-4171
宮城県	ハイテクセガ仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビルB1	☎022-267-1834
秋田県	ハイテクセガ秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクェア	山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344
福島県	ハイテクランドセガ郡山	郡山市西ノ内2-11-40	☎024-939-1411
茨城県	ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2 11-11	☎029-274-4124
茨城県	プレビジョイカム常陸大宮店	那珂郡大宮町石沢字梶内1818	☎0295-52-4444
NEW!! 栃木県	宇都宮ピットイン	宇都宮市越戸3-14-3	☎028-661-6917
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
群馬県	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町370-1	☎027-364-8183
群馬県	セイタイトー新前橋店	前橋市小相木町558	☎027-255-6830
群馬県	セガワールド伊勢崎	伊勢崎市大正寺町115-1	☎0270-32-9775
群馬県	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
群馬県	セガワールド渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
埼玉県	basara-cafe	所沢市小手指町1-43-2	☎070-5453-6776
埼玉県	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
埼玉県	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
埼玉県	キャロム川越	川越市神明町60-13	☎049-223-8522
埼玉県	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビルB1	☎048-269-8119
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル1F	☎047-493-7537
千葉県	アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
千葉県	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1	☎0471-44-5597
千葉県	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
千葉県	ハイテクセガ柏	柏市柏1-1-11 丸井ビルB1	☎0471-63-9844
千葉県	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2-17-2 TNKビル1〜2F	☎047-395-1119
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3	☎03-3558-9766
東京都	MOMアミューズメント西葛西店	江戸川区西葛西5-1-5	☎03-3675-8737
東京都	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
東京都	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山B1〜1F	☎042-389-3461
東京都	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
東京都	クラブセガ秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
東京都	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
東京都	アドアーズサンシャイン店※1	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1F〜3F	☎03-3971-9601
東京都	アドアーズ 渋谷店※1	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1F〜4F	☎03-3496-5856
東京都	アドアーズ ミラノ店※1	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1F〜3F	☎03-3200-0884
東京都	アドアーズ 八王子店※1	八王子市東町11-3 センチュリーステーションビル B1〜4F	☎0426-48-1288
東京都	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22 7	☎03-3200-5517
東京都	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F	☎042-529-7837
東京都	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
東京都	ハイテクランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
東京都	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルポンテビル2F	☎03-3405-4379
東京都	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビルB1	☎042-710-0508
東京都	プレイランド ビックチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
東京都	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
東京都	池袋GIGO	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
東京都	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2-5-11	☎03-3904-2010
東京都	GAME IN ナミキ	世田谷区松原2-27-14	☎03-5300-5747
東京都	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉5F	☎03-5933-2041
東京都	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2-34-1 オズスタジオ シティ2F	☎03-5933-0880
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
神奈川県	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
神奈川県	MUTHOS(ムトス)イースト	座間市ひばりヶ丘4-605-2	☎046-257-2413
神奈川県	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
神奈川県	ゲームプラザニューヨーク大船	鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F	☎0467-44-0027
神奈川県	ハイテクランドセガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
神奈川県	プレイシティキャロット横浜店	横浜市西区南幸1-2-7	☎045-314-7778
神奈川県	ナムコ ハマボール店	横浜市西区北幸2-2-14 ハマボール内	☎045-320-9291
神奈川県	テクモピア向ヶ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ1F	☎044-900-8701
新潟県	J-LAND	新潟市万代1-1-22	☎025-241-2149
新潟県	ゲームメイト	新潟市花園1-1-1	☎025-248-2163
新潟県	タイトーイン古町店	新潟市西堀前通り6-909 越路会館1F	☎025-224-4838
新潟県	タカラ島プラーカ店	新潟市笹口1-2 プラーカ2 6F	☎025-240-2318
新潟県	タカラ島古町店	新潟市古町通8番町1493 大竹座ビル1F	☎025-222-5375
新潟県	アミュージアム上越店	上越市下門前薬島810-1	☎0255-45-2608
新潟県	ハロータイトー新発田店	新潟県新発田市舟入町 3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド カケオ	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
富山県	ゲームインさんしょう	富山市桜町1-3-1	☎076-442-0533
石川県	ハイテクセガJR金沢	金沢市広岡口1	☎076-260-3844
石川県	P.A七尾店	七尾市藤野町ロー38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
山梨県	アベニュー北口店	甲府市北口2-9-11	☎055-254-9565
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
長野県	セガワールド豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
長野県	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル1F	☎0267-25-0313
岐阜県	岐阜GIGO	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
岐阜県	セガワールド高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
岐阜県	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
静岡県	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
静岡県	the 3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
静岡県	ゲームコンドル駒形本店	静岡市駒形通り1-1-33	☎054-253-0161
静岡県	セガワールド静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル1F	☎054-252-3591
静岡県	セガワールド藤枝駅南	静岡県藤枝市田沼1-17-31	☎054-636-4416
静岡県	ハイテクランド宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1	☎0559-62-5903

※1 アドアーズはメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。

ハイスコア
全国集計

11月16日
時点

HI-SCORE

ただのクリアでは物足りない
そんな相いから始まったのかもしれない。
ここにいる自分を認めてもらうため。
あいつには絶対負けたくないから。
ハイスコアにはそれぞれの想いが込められている。

来たれスゴ腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ!

"ハイスコア全国集計"のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守ればだれでも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。

また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行きつけのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

サムライスピリッツ零

タイム **3'20"74**

NO-B
遊道楽箱崎店(福岡)

中撫子が強力!

多くのキャラがひしめく中、今回最速キャラに輝いたのは「徳川 慶寅」。

タイムアタックに適している撫子がカギとなる。対戦でも強いこの技は、連続して出しているだけでもそこそこ早いタイムが期待できるほどだ。

さらに、相手キャラの後ろに回り込んだときに【中撫子→しゃがみ中切り】を繰り返すと連続して攻撃を当て続けられるので、安定してCPUを倒すことができる。

また、攻撃力を上げる怒り爆発を、ラウンド開始時から使うこともタイムアタックでは必須となる。

また、今回からリクエスト多数のため集計対象になった隠しキャラの中ではパピーが有力視されている。その理由の一つが立ち強斬りの威力。その上キャラが小さいので敵の足元に攻撃が当たりやすく、序盤なら立ち強斬り2~3発で1本取ることが可能なのだ。

また、空ジャンプからのプラズマストライクドッグが後半のCPUに有効で、慶寅のタイムに迫る勢いだ。

VIPER PHASE 1 New Ver.

16,754,423

NER
個人申請 アミューズメント双葉(東京)

4面、謎の破壊率99%

本作のスコアシステムは単純明快で、基本的にノーミス、ノーボムで出現する敵を全滅させ、勲章アイテムを多く取るというもの。さらに、地上に位置している勲章は、光った瞬間を狙って取れば点数が高い。

今回達成されたスコアも、もちろん全面通してノーミス、ノーボムで勲章の回収数は635個、敵破壊数は3948機という内容。

また、各面の破壊率は4面を除いてすべて100%。しかし、4面のみ敵を全滅させてもなぜか99%になってしまうことが多い。これに関しては現時点でも謎のままだ。

100%と99%では面クリア時の得点に掛かる倍率に2倍の差があるので、もし100%を取れれば大幅な更新になる。しかし、これだけの期間が経って未だに100%が取れた例が数えるほどしかない。

敵破壊と勲章回収ではほとんど理想に近い形を見せているため、通常のプレイでは限界が近付いているようだ。

シングル・エゥーゴ	19,233	味方とGMⅡ最凶！蒼天波音RFD 個人申請ゲームコスモ金沢文庫店（神奈川）
シングル・ティターンズ	18,383	ヒビキ（C村ちゃん嫌いです（^▽^;）） ゲームBOXQ2（愛知）
チーム・エゥーゴ	27,307	ヒビキ（俺たちの♨）&K助（ヒゲ4649） ゲームBOXQ2（愛知）
チーム・ティターンズ	26,549	ヒビキ（進路決定）&K助（山ちゃんです） ゲームBOXQ2（愛知）

機動戦士Zガンダム エゥーゴVS.ティターンズ

NT評価がスコアに直結

今回の集計ではエゥーゴ側の使用機体はシングル、チームともZガンダム。そしてティターンズ側のシングルはギャプラン、チームはギャプラン&ジ・オになった。

ギャプランのビーム砲、変形時のダブルビーム砲共に使い勝手が良いことがその理由だろう

スコアシステムの面では前作と変わったところはないようで、命中率と回避率を100%に近付けることが最重要ポイントだ。ほかにもタイムに大きな差が出ないなら、最後に倒す敵をなるべくコストが高いものにすることも重要だ。

今回は前作の最終スコア保持者でもあるヒビキ氏が大活躍を見せたが、次回はどうなるか?

キャラ	スコア	名前 / 店舗
ロジャー・サスケ	6,444,855,980	ダメK.K@謎Fine天晴 グッデイ21（東京）
玖珂 光太郎	6,445,707,690	颪@大っきな・・・・ グッデイ21（東京）
ニーギ・GB	6,439,514,680	T³-CYR-WIZ グッデイ21（東京）
結城 小夜	6,980,242,040	巫女さんだ～いすき!~（ﾟ∀ﾟ三ﾟ∀ﾟ） グッデイ21（東京）
ちびふみこ	5,226,537,010	23才のねえちゃんにラブラブです~EOT グッデイ21（東京）
金 大正	6,715,330,280	ASK グッデイ21（東京）
2P同時	6,612,010,070	WSM-Y.S.333/WSM-どんぐりす ゲームプラザ・ショールーム（熊本）
日向 玄乃丈	6,145,632,250	ブラウン池田 グッデイ21（東京）

式神の城Ⅱ™

スコトラ終了後も熱気は冷めず

今回の集計で驚かされるのは8部門中7部門がグッデイ21のスコアで占められているという事実。半分以上は元々同店以外のプレイヤーではあるが、同じ店舗に会することによってパターン制作時のアドバイス交換を行なったりと、プレイのレベル向上につながっていることは想像に難くない。

どのキャラもいわゆる"煮詰まった"もので間違い無く高レベルなスコア。しかし、世間的には最高得点キャラの【結城 小夜】の動向に注目が集まるところ。そう、唯一"大台"の70億点を超える可能性があるのは現段階ではこのキャラだけ。大台達成に期待が掛かるのも当然といえるだろう。

また、しばらく更新が止まっている【ふみこ・O・V】はプレイヤーのほとんどが【ちびふみこ】に移行してしまったからのようだ。点数が煮詰まっている訳ではないので、来月は更新に期待したい。

全体的なプレイ内容に関していえば、単純に8倍で敵を破壊する数が少しずつ増えていることや、パターン実行の精度が限りなく上がってきていることがスコアの伸びにつながっている。

目に見えて大きな変化をとげたのは3-1のブロック地帯で、光太郎、小夜、ふみこで5→5→5→5→1→6列消しが実現したようだ。理論上もっとも高いこのパターンは、狙った地点の赤ブロックをピンポイントで破壊する必要があり、ニーギ、ロジャーでは実行不可能とのこと。

ハイスコア全国集計

11月16日 締切分

HI-SCORE

全国1位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
PRIDE GP 2003		2,184,000	DKB-おいちゃん	アミューズメントパーク NASA（長野）
ドルフィンブルー		1,471,290	麻雀遠征？に感謝 ダマで数え役満㊔	デイトナⅢ（埼玉）
デモリッシュフィスト	レオニード	30,212,700	AXIOM-H.Y㊜	アババ天神橋店（大阪）
	エンゾ	27,480,600	AXIOM-DEN	個人申請 ジョイランド堺（大阪）
	アンデッド	27,615,800		
	ヴァネッサ	40,686,600	KOU-MI氏、両替士氏に感謝！ YAS	デイトナⅢ（埼玉）
バーチャコップ3 New Ver.		769,270,400	M.N@次こそ8億！	個人申請 ビッグバンEX（愛媛）
ボーダーダウン	6B	263,887,110	HEI	個人申請 プレイハーツ 浅羽店（静岡）
	6C	320,224,640	SRA-はっしー	AMUSEMENT LAND Kenta Gon&Kyonta Gon
	6D	326,250,130		個人申請 タイトーステーション 渋谷店（東京）
ケツイ 絆地獄たち	裏2周 タイプA	404,939,697	どないやねん	アババ天神橋店（大阪）

クレイジータクシー ハイローラー	グリッターオアシス	732,248.46	QMAに夢中 EVB（えびあーそ）@黒鳥会	個人申請 DUNKSHOT（愛知）
	スモールアップル	584,679.11	スーパータイガー@クレタクスレ3人目	個人申請 アクト丸山店（愛知）
頭文字D Arcade Stage Ver.2	碓水 左回り	2' 42" 184	RRL-渋谷英毅	イミグランデ相模原店（神奈川）
	碓水 右回り	2' 41" 799	デジオ@さわやかレーシング シャオ組	
	赤城 下り	2' 12" 374	イタチ@Team「さつまいも」	
バトルギア3	中級 逆走	2' 11" 324	あ〜る@ダメ亭主	個人申請 名古屋レジャーランド内田橋店（愛知）
	超上級 逆走	3' 23" 730		
	超上級 順走	3' 26" 383		
	弩級 順走	2' 58" 649		個人申請 名古屋レジャーランド大高店（愛知）
ビートマニアⅡDX 9th style	ポップス	6,523	YMG-©	ゲーマーズハウスガンマ（大阪）
	テクノ	6,701		
	トランス	6,630	ゆうらちん@RO止めまふた☆	ゲームストリート ミルカトル加納店（和歌山）
	エクストリーム	6,792	ゆうらちん@バーチャルネットアイドル☆	
	アピアランス	7,541	ABB@求）木琴 出）ゼロピー	
	ヘル	7,993	ABB@求）プロボタ 出）誠意	
怒首領蜂大往生 ブラックレーベル	タイプA	2,580,584,470	GFA2-ISO@理論値-5億（あっそう	デイトナⅢ（埼玉）
	タイプB	2,429,420,510	NE-MUI@時代は「なげっつ」？	
ゼロガンナー2	アパッチ	3,932,600	もうやらん!! V.T-KAK	GAME IN ナミキ（東京）

講評

PRIDE GP 2003は打撃が強いストライカータイプ（打撃系）のキャラが稼ぎ頭になっています。間合いを取ってパンチ、キックで攻めていくのが有効なようです。

デモリッシュフィストは、場面によって稼ぎに用いる連射装置の最適速度が異なることが発覚し、予断を許さない状況が続いています。

バーチャコップ3 New Ver.は、命中弾の後にE・Sペダルを離し、すぐに踏み直して弾の数を増しています。例えば、ハードの下水道では2倍も稼げるようになるそうです。

ケツイ 絆地獄たちの【裏2周 タイプA】がついに2周ALLクリア達成！……と思いきや、実は真ボスが出現しない状態でのクリア。通常の2-5ボスを倒した後、真ボスが出ずにそのままクリアになってしまうという、謎の現象が発覚してしまいました。条件も解明されてしまい、何とも残念な結果となりました。

クレイジータクシー ハイローラーはタイムを温存して永久ドリフトをして稼ぐという方針は変わらず、序盤でどれだけタイムが多く増える客を拾えるかが勝負のようです。

頭文字D アーケードステージVer.2は3部門のみの更新。もはや来るところまで来た？というタイム続出で、さすがに終了ムードですね。

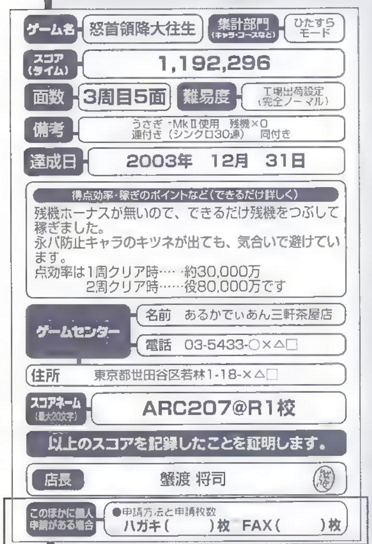
バトルギア3はあ〜る@ダメ亭主氏が4部門同時に更新。壁を使った減速がカギになるようです。

ビートマニアⅡDX 9th styleはエキスパートの

ATTENTION
個人申請はがきが少し変わりました！

君もチャレンジ！ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア（高得点、タイムなど）を募集中です。
■申請方法
その1：当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。
その2：本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請は、官製ハガキやFAX（03-5433-7212）でも受け付けます。
■スコア申請のルール
1：申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること（部門によっては二人になる場合があります）。
2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。
3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。
・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）
・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうものどちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。
4：大型筐体物の改造は原則として禁止。
※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない
5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。
※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。


ゲーム名 怒首領蜂大往生 集計部門（キャラ・コースなど） ひたすらモード
スコア（タイム） 1,192,296
面数 3周目5面 難易度 工場出荷設定（完全ノーマル）
備考 うさぎ・MkⅡ使用 残機×0 連付き（シンクロ30連） 同付き
達成日 2003年 12月 31日
得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
残機ボーナスが無いので、できるだけ残機をつぶして稼ぎました。
永パ防止キャラのキツネが出ても、気合いで避けています。
点効率は1周クリア時……約30,000万
2周クリア時……役80,000万です
ゲームセンター 名前 あるかでぃあん三軒茶屋店
電話 03-5433-○×△□
住所 東京都世田谷区若林1-18-×△□
スコアネーム（最大20文字） ARC207@R1校
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長 蟹渡 将司
このほかに個人申請がある場合 ●申請方法と申請枚数 ハガキ（　　）枚 FAX（　　）枚

⬅ 個人申請ハガキ記入例

個人申請はがきに「このほかに個人申請がある場合」という項目が追加されました！ 必要事項にチェック&記入してガンガン申請しよう！

ダライアス	Z	7,856,700	RMN? HRG-ひろりん	トライアミューズメントタワー（東京）
ナイトストライカー	R	96,952,940	HOLiNO	トライアミューズメントタワー（東京）
R・TYPE		2,464,900	戦国人	個人申請 ゲームセンタードリーム（宮城）

式神の城	金 大正	5,763,435,170	GLS-鈴・二番の男 タテハたんのたてS	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
ギルティギア イグゼクス	チップ	50,453,300	HAM氏ごめんなさい G.M.C.DUO㊗	個人申請 ゲームプラザアンアン（大分）
	アクセル	14,665,600	前半10人が670万… (LJ HAM	えの木（高知）
ドラゴンブレイズ	ソニア	3,793,400	三軒茶屋Goodは 葬儀屋になりました。	GAME IN ナミキ（東京）
ストリートファイターⅢ	ユン&ヤン	6,428,400	ぼーず	モンキーハウス本館&サブカルチュア（福岡）
レイディアントシルバーガン	ステージ2	22,803,190	きんごろ	トライアミューズメントタワー（東京）
ブレイジングスター	DINO-246	64,762,580	G.M.C. Z	モンキーハウス本館&サブカルチュア（福岡）
ハイパーデュエル		2,787,190	AFO	GAME's WiLL（京都）
ビューポイント		5,138,120	corvuscorax-IMU	GAME IN ナミキ（東京）
バツグン	タイプA 連付き	23,141,730	KDK-TAKEYUKI	グッディ21（東京）
オペレーションラグナロク	連付き	7,493,500	CLAW-やまも㊖	個人申請 NOVAステーション（愛知）
	連無し	6,985,850		
レイフォース	連無し	9,194,900	酒命H.F@ 発売10周年記念	GAME IN ナミキ（東京）
ガンバード	バルナス	2,305,700	(^o^) /^^ 完鳥 ---渋谷鮫---	GAME IN ナミキ（東京）
F/A	5WAVE 連無し	2,032,850	F㊙氏32才の誕生日おめでとう! DBS	デイトナⅢ（埼玉）
最後の忍道	ノーマル	3,239,000	TN@放出東3丁目 あと1000点><	個人申請 アクティロイヤル（大阪）
ウィロー	スコア	4,485,950	世徒神降臨スコア！ SOF-KOU-MI	デイトナⅢ（埼玉）
	残ゴールド	252,423	ライバルは隣と店員 SOF-KOU-MI	

7から12コースまでの集計を開始。今に始まったことではないのですが、ほとんどのプレイヤーが、ランダムとハイスピード3を掛けてプレイしています。ランダムで押しやすい譜面を引くまでプレイするという方針のようです。

怒首領蜂大往生 ブラックレーベルの【タイプA】は2周目4面でコンボ切れ、1ミスとのこと。今後どこまで理論値に近付いていくか注目です。

古いゲームを見てみると、**バツグン**の【タイプA 連付き】はほぼ10年ぶり、約10万点の更新となりました。全機体中最も4面ボスでの稼ぎにムラがあるので、理論値と実際のスコアに開きが出るのではないでしょうか？

レイフォースの【連無し】ですが、達成時の点数効率は4面終了時397万、6面終了時686万点だったそうで、「ラス面3万落ち」、「4面まではほぼ満点」とのこと。次回更新に期待が持てます。

大台を突破した**ガンバード**の【バルナス】は、ほぼ理想に近い面構成で6面中ボスは1周目ゴーレム、2周目玉という引きで稼ぎ切った内容。今後、ここから大幅に伸びることはないと思われます。

ウィローの【スコア】は、とうとうラスボス（100万点）で相打ちを3回も成功させています。あと一回で打ち止めですが、現実的にはもう無理なのでしょうか？

R・TYPEは7面ボスでの残機潰しで、ランダムで出現するフォースアイテム2個以上が最低4回は出ないと更新は厳しいとのことです（フォースが成長するとショット数が増え、ザコを多く撃てる）。

ハイスコア
全国集計

11月16日
時点

HI-SCORE

★は今回の集計で全国1位になったスコアです。なお、★に関する特別な集計はありません。

ここは、全国のハイスコア店舗が申請するスコアを掲載するコーナー。店舗とプレイヤーが協力しハイスコアを申請、そして店舗同士でそのスコアを競い合い、一層の高みを目指す。申請店舗の中でも、前回から合同集計となったモンキーハウス本館とサブカルチュアは、10年以上に渡りハイスコアラーを輩出してきた歴史ある店舗である。

東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩8-15-3 ☎03-5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生 (タイプA)	1,163,389,870	FEC	ALL MAXHIT2066
2	ビートマニアⅡDX 9th style (クラブ)	4,605	宣子一閃	ALL
3	ビートマニアⅡDX 9th style(ゴールデン)	5,345	宣子一閃	ALL
4	ビートマニアⅡDX 9th style (スタイリッシュ)	3,681	宣子一閃	ALL
5	ビートマニアⅡDX 9th style(マックスビート)	6,260	宣子一閃	ALL

デイトナⅢ

埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビルB1 ☎048-269-8119

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	F/A	2,032,850	F㊙氏32才の誕生日おめでとう! DBS	ALL 5WAVE 連なし 同付
2	怒首領蜂 SP ver.	5,448,702,440	SOF-WTN	ALL A-L 1周 18.3億 残×2
3	ストライカーズ1945Ⅱ (P-38 ライトニング)	3,224,300	帰って来た円盤野郎(負け犬)	ALL 連付
★	ドルフィンブルー	1,471,290	麻雀遠征?に感謝 タマで数え役満	ALL 1P側 残×0 AB連付
5	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1,947,000	T-YASU	ALL 如月 (根性モード) MAX19連鎖

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通8丁目南3-10 ☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプB)	321,665,419	イーケツ2周 ALLで死亡	2周ALL 残×5
2	怒首領蜂大往生 (タイプA)	672,490,790	2-5ボスで死亡	EX強化 2-5ボス
3	怒首領蜂大往生 (タイプB)	635,390,550	アンチ保奈美	EX強化 2-4
4	ストライカーズ1945Ⅱ (疾風)	1,990,800	保奈美より使えないスコア	2-6 連付
5	ストライカーズ1945 (メッサーシュミット)	1,396,700	あれがこれで……ヌルイ黄龍	2-8 連付

グッデイ21

東京都江東区北砂7-4-4 ☎03-5690 0821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	式神の城Ⅱ (玖珂 光太郎)	6,445,707,690	颪@大っきな……	ALL
★	式神の城Ⅱ (ロジャー・サスケ)	6,444,855,980	ダメK.K @謎Fine天晴	ALL
★	式神の城Ⅱ (ちびふみこ)	5,226,537,010	23才のねえちゃんにラブラブです EOT	ALL 弐式止まんねぇ
★	式神の城Ⅱ (日向 玄乃丈)	6,145,632,250	ブラウン池田	ALL
★	式神の城Ⅱ (金 大正)	6,715,330,280	ASK	ALL

ゲームファクトリーマグマ 川越店

埼玉県川 越市脇田町9-3 KスクエアビルB1 ☎049-222-8839

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ (アゲハ)	26,392,300	ERT上尾人	ALL 初クリア記念に…
2	エスプガルーダ (アゲハ)	32,037,870	SND-B.J	ALL
3	グラディウスⅢ	1,291,350	FKB	3-1 A装備 2-7 2-10 復活
4	プロギアの嵐 (ミリタント)	68,357,040	ERT上尾人	2-4 ALL目指します!
5	ハットリス	999,999	南アフリカの星 SHO氏に捧げる	999SET 現在生死不明

レタス702

北海道札幌市北区北7条西2-15-1 TMビル1F ☎011 737-6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ (タテハ)	32,202,590	ビッグマグナム2号	ALL 残×2
2	式神の城Ⅱ (玖珂 光太郎)	5,418,400,240	382	ALL 弐式 ×8:33855
3	ボーダーダウン (6D)	253,612,120	OAM-なおき	ALL
4	ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプB)	300,621,653	Naoki氏の日記を見て激しく萎え	ALL 残×1
5	怒首領蜂大往生 (タイプA)	724,848,590	1プレイ 15050円(3回目)	2-4

GAME IN ナミキ

東京都世田谷区松原2-27-14 ☎03-5300-5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち (裏2周目 タイプA)	375,254,065	1日1時間しかできない 残業休出イヤ~	2-5 時間くれ
2	ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプB)	353,824,526	SYO	ALL 1周 2 20億 残×2
3	式神の城Ⅱ (2P同時)	5,012,201,690	4研EPM	共にALL 玄乃丈壱式 光太郎弐式 5ミス DP
4	怒首領蜂大往生 (タイプA)	1,349,154,010	T川氏曰く「金は命より重い」	2-5 EX強化 祝死×2
5	オペレーション ラグナロク	7,453,300	CLAW-やまもそ	ALL シンクロ30連 -20連 1~2ト ト 移動ナタンナ アンクル

ゲームビンゴ

千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル1F ☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ (2P同時)	4,917,201,920	4研EPM	ALL 玄乃丈壱式 光太郎弐式 10ミス DP
2	ファイナルファイト (ガイ連付)	4,046,650	くろべえ	ALL
3	極上パロディウス (マンボウ)	994,200	穴ウメ担当	ALL 連付
4	ころん (スコア)	449,580	恥ずかしくて書けません	
5	エスプガルーダ (アゲハ)	26,480,870	とりあえずクリア	ALL ライフ×3 器×5

釧路スガイ ゲームプルプル

北海道釧路市北大通6-1-2-2 ☎0154-22-8670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ (金 大正)	5,161,291,790	AKA!	ALL 弐式 ×8×29199
2	式神の城Ⅱ (ニーギ・GB)	3,692,134,360	!!!!	ALL 壱式 ×8×17672
3	式神の城Ⅱ (2P同時)	4,100,239,790	AKA!&AYA	ALL 金弐式、光太郎壱式 ×8×17515
4	ダライアス外伝 (Y)	6,320,970	AYA	ALL 連付 残×2
5	スーパーパズルファイターⅡX	651,040	AYA	ALL モリガン

中野ロイヤル

東京都中野区中野5-52-15 ☎03-3387-9599

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス (ミュー)	32,334,370	KTZ	ALL 連付
2	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs ティターンズ(シングル・ティターンズ)	14,397	FJI	ALL キュベレイ 少将 まだ伸びる
3	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs ティターンズ(チーム エゥーゴ)	22,337	FJI&MOS	ALL Z Z 評価C.D CPU避けすぎ
4	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs ティターンズ(シングル・エゥーゴ)	14,460	FJI	ALL Z 評価なし ハマーン強すぎ。
5	パカパカパッション スペシャル	2,357,670	中野ガイル	ALL マニアック GZ 92%-95% 93%

トライアミューズメントタワー

東京都千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ダライアス (Z)	7,856,700	RMN? HRG-ひろりん	ALL B連付 道中ヤズカかせぎ無し
★	ナイトストライカー (R)	96,952,940	HOLiNO	ALL ALLパシフィスト Hで4万点落ち
★	レイディアントシルバーガン (ステージ2)	22,803,190	きんごろ	ALL 連同付
4	クレオパトラフォーチュン プラス(ストーリー)	2,054,022,560	はんべー	ALL 17連鎖
5	タスクフォースハリアー	10,000,000+α	日向 陽	3-1 3-1クリア時達成 残×0

フリーウェイ八戸店

青森県八戸市長苗代4-1-20 ☎017 820-5612

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ (アゲハ)	24,191,200	KLES-S.T エビフにゃい着用(笑	ALL
2	エスプガルーダ (タテハ)	23,853,900	KLES-えぐ	ALL
3	式神の城Ⅱ (ちびふみこ)	3,054,072,450	TMK	ALL 銭9081 壱式
4	式神の城Ⅱ (ふみこ・O・V)	2,867,213,550	TMK	ALL 銭9239 壱式
5	式神の城Ⅱ (日向 玄乃丈)	4,834,209,530	TGA-KHC@財布のランク高ェ。	ALL 銭27574

ゲー事典
■ ゲームファクトリーマグマ川越店 http://www6.ocn.ne.jp/~uzuraegg/magma/top.html ■ ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/
■ トライアミューズメントタワー http://www.try-inc.co.jp/tower/ ■ 大久保アルファステーション http://www.alpha-st.co.jp/index2.html ■ 中野ロイヤル http://royal-g.hp.infoseek.co.jp/

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●**レタス702（北海道）**
国の陰謀で移転させられます。困る。　BY店

●**釧路スガイゲームプルプル（北海道）**
当店はヒロ福地がイチオシ！　です。

●**デイトナⅢ（埼玉県）**
H.M氏、IZK氏、J.T氏、KLF氏、DEN氏ご来店ありがとうございました。また麻雀やりましょう。

●**ゲームファクトリーマグマ川越店（埼玉県）**
久々の新作ラッシュでパズルとシューティングが元気ですが、格闘ゲームも『ギルティギア』と『KOF』の新作が発売間近。これが掲載されるころには、盛り上がってることを祈ります。『ドラゴンクロニクル』も入荷しているハズ！

●**トライアミューズメントタワー（東京都）**
年末年始は何かアツいイベントを企画していますので、ぜひ来てください。
BY 300ZX

●**グッデイ21（東京都）**
当店では、『式神の城Ⅱ』、『Zガンダム』、『エスプガルーダ』が好評稼働中です。皆さまのご来店をお待ちしております。

●**GAME IN ナミキ（東京都）**
アババ天神橋さまからお越しのH.Mさま、J.Tさま、IZK様、K.T様、ご来店ありがとうございました。コンバーターは買えましたでしょうか？　WSM-MKZさま、待ってま～す♪　楊巫女さま、年末よろしくです。

●**中野ロイヤル（東京都）**
『エスプガルーダ』、『サイヴァリア2』が人気です。遊びに来てください。

●**ゲームスタジオキューブ（東京都）**
いよいよ今年も終わりですね。来年はどんなゲームが出てきて盛り上がるのかな～。『KOF 2003』、『アウトラン2』を入荷しました！　遊びに来てくださいね～♡

●**マットマウスパート2（神奈川県）**
新作『エスプガルーダ』を中心に、『ケツイ』、『プロギアの嵐』などケイブシューティングが人気です。ビデオ録りも利用してハイスコアを申請してください。

●**イミグランデ相模原店（神奈川県）**
年末新作ラッシュでさらなる盛り上がりを見せる予感!?　『頭文字D Ver.3』、『アウトラン2』、『バトギ3 Tuned』など、がんばっていきましょう!!

●**青葉台ガリバー（神奈川県）**
『サイヴァリア2』のビデオ録画可能です。詳しいことは店員に聞いてください。

GAME-COLLEGE
愛知県愛知郡長久手町山越110　☎0561-61-1439

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ（アゲハ）	22,227,450	ROM	ボス前
2	エスプガルーダ（タテハ）	17,881,350	ROM	ボス前
3	メタルスラッグ5	1,501,710	01M175	途中 マルコ
4	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs ティターンズ シングル・ティターンズ)	14,560	VAVA	ALL MKⅡ&MKⅡ
5	サムライスピリッツゼロ	8'20"56	SHT	腐れ外道

ゲームコンドル 駒形本店
静岡県静岡市駒形通1-1-33　☎054-253-0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム（R-GRAY1）	9,387,300	かなり本気君	ALL 残×0
2	レイストーム（R-GRAY2）	16,623,100	そがのえみし兄サマ	ALL 残×0
3	レイディアントシルバーガン ステージ2)	19,035,550	アナウメ	ALL
4	ケツイ 絆地獄たち	311,143,981	醜男塾 MAG-CBM-E.Y	真2周目 真ボス死 いけるかも?
5	バトルガレッガ（ノーマルキャラ）	16,017,430	やった！	ALL 4号機 タイヤル連付 予1066

ゲームスタジオ キューブ
東京都板橋区赤塚2-2-18　☎03-3554-2261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブラックドラゴン	2,228,750	カドドドド	
2	チキチキボーイズ	860,240	カドドドド	
3	ビートマニアⅡDX 9th style(ボーカル)	6,174	SLV S	
4	ビートマニアⅡDX 9th style(リミックス)	5,574	BEE	
5	ビートマニアⅡDX 9th style(ゴールデン)	6,520	GS	

ゲームランド おにごっこ
三重県松阪市日野町12 ベルタウン2F　☎0598-26 7055

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポップンミュージック 10（フライング）	372,863	オッチー	エキスパート
2	ドラムマニア 9thMIX	511,954,300	GOBOU	ノンストップ オーダー
3	ギターフリークス 10thMIX	456,344,200	Y.T	ノンストップ オーダー
4	サムライスピリッツゼロ	6'38"545	TAC	ALL パピー
5	ビートマニアⅡDX 9thstyle（ポップス）	5,729	KUPPY	HS3

ゲームサファリ穂積店
岐阜県瑞穂市穂積町馬場小城1-93-1　☎058-326-6537

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ（アゲハ）	28,818,270	珍子	ALL
2	エスプガルーダ（タテハ）	27,061,000	満子	ALL
3	プロギアの嵐（ギャンブラー）	75,628,040	やすだ	ALL β、残×2
4	式神の城Ⅱ（ふみこ・O・V）	4,717,724,750	どりふ	ALL
5	ラストリゾート	791,100	醜!!男塾 DIO	ALL 連なし

マットマウスパートⅡ
神奈川県川崎市中原区新城1009 久我ビル1F　☎044-751-8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプA）	378,283,193	だる	ALL 残×4
2	ケツイ 絆地獄たち（裏2周目 タイプA）	312,549,262	だる	2-5
3	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプB）	321,254,434	ADA@ハンツ！	ALL 残×5
4	ビートマニア・ザ・ファイナル（ボーカル）	3,684	レイドリック	
5	ビートマニア・ザ・ファイナル（ミクスチャー）	4,142	レイドリック	

アミュージアム草津店
滋賀県栗東市小柿7-8-8 テイサンクスエア内　☎077-554-3457

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs ティターンズ シングル・ティターンズ	15,799	パプテマス @プル煮	ALL 地上・宇宙共キュベレイ
2	サムライスピリッツゼロ	9'25"89	ARTA	ALL 半蔵
3	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs ティターンズ チーム・ティターンズ	22,781	ミタティマス& サラ・ザビアフロ	ALL 内訳 (17135,5646)
4	ビートマニア・ザ・ファイナル（ザ ファイナル）	2,489	AFRO	ALL
5	ビートマニア・ザ・ファイナル（ミクスチャー）	4,185	AFRO	ALL

アミューズメントパークNASA
長野県長野市高田五反田1720　☎026-228-7434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツゼロ	5'20"91	NST-キャラ別でやってほしい…-KZR	ALL 腐れ外道
★	PRIDE GP 2003	2,184,000	DKB-おいちゃん	ALL アンデウソンシウバ
3	式神の城Ⅱ（玖珂 光太郎）	5,904,589,470	1207	ALL × 8 39454 弐式
4	ストリートファイター ZERO3（ザンギエフ）	3,202,500	とりあえず スコア集計は…	ALL
5	ストリートファイター ZERO3（ナッシュ）	2,518,000	次回でお休みかも……	ALL

GAME BOSS
神奈川県横浜市中区吉田町1-1　☎045-253-8009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	頭文字D Arcade Stage Ver 2（八方ヶ原往路）	2'17"043	タカ2	TA DC2 雨
2	頭文字D Arcade Stage Ver 2（八方ヶ原復路）	2'16"905	タカ2	TA DC2 雨
3	頭文字D Arcade Stage Ver 2（碓氷左回り）	2'43"222	レクルス	TA RPS13
4	頭文字D Arcade Stage Ver 2（いろは坂下り）	2'37"854	KIYO！	TA DC2 雨
5	頭文字D Arcade Stage Ver 2（四峠走破）	10'16"841	MAFIA	TA DC2 雨

GAME's WiLL
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1　☎075-711-1435

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ハイパーデュエル（ハイムスタング）	2,787,190	AFO	ALL ノーミス
2	式神の城Ⅱ（ちびふみこ）	4,428,909,630	みじんこ	ALL 壱式
3	怒首領蜂大往生（タイプB）	688,383,880	にかいめ A	ALL EX強化 残×0
4	怒首領蜂大往生（タイプA）	887,351,890	Bとあんまかわらん A	2-5 EX強化
5	スーパーストリートファイターⅡX（スーパーザンギ）	714,000	穴ウメマシーン1号	ALL ゴウキ出現

ゲームボックスQ2
愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ1F　☎052-452-0920

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs ティターンズ（シングル・エゥーゴ）	18,132	K助@ヒゲ-4649	ALL Zガンダム
★	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs ティターンズ（シングル ティターンズ	18,383	ヒビキ(C村ちゃん嫌いです(^▽^,))	ALL ギャプラン
3	式神の城Ⅱ（結城 小夜）	5,649,453,440	TF	ALL 弐式 1ミス ×8·33675
4	式神の城Ⅱ（玖珂 光太郎）	6,250,453,610	T.Y	ALL 弐式 3ミス ×8 42958
5	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプA）	196,122,365	ジェフレンジャー二段	2-5

青葉台ガリバー
神奈川県横浜市青葉区青葉台2-9-16 フラワービル1F　☎045-984-2555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプA）	276,985,183	COPE-かえで	通常2周ALL 残×0 B×1
2	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプB）	38,920,905	アージュ最高！	3ボスまで 次、ガンバします
3	式神の城Ⅱ（ロジャー・サスケ）	3,955,544,900	TSL-KCR	ALL 弐式
4	式神の城Ⅱ（ちびふみこ）	4,599,773,340	ゲージない！	ALL 弐式 ゲージぬぁい!!
5	式神の城Ⅱ（金 大正）	5,262,217,250	ゲージが無かったら、いったいお前は…	ALL 壱式

GAME'S MILK
京都府宇治市大久保町北之山101-5　☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ（アゲハ）	26,999,320	謎の助っ人	ALL
2	サムライスピリッツゼロ	4'23"63	KFI-103の太刀	ALL
3	サムライスピリッツゼロ	5'39"87	撃郎	ALL
4	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs ティターンズ シングル・エゥーゴ	17,397	アサタッチ	ALL
5	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs ティターンズ チーム・エゥーゴ	26,064	セイント 撃郎	ALL 13,616+12,451

ゲームハウスピットイン
愛知県名古屋市北区金城3-5-6　☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ5	1,394,810	ヤン作	4面 マルコ
2	エスプガルーダ（アゲハ）	32,036,880	yos	ALL 連付
3	式神の城Ⅱ（結城 小夜）	5,646,816,250	TF	ALL 弐式
4	ドルフィンブルー	838,410	ヤン作	5面 大佐
5	PRIDE GP 2003	1,200,000	SS	ALL アントニオ・ホドリコ・ノゲイラ

イミグランデ 相模原店
神奈川県相模原市東淵野辺4-15-1　☎042-753-8881

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	頭文字D Arcade Stage Ver 2（赤城下り）	2'12"374	イタチ@Team「さつまいも」	TDV型 ロケスタ無し
★	頭文字D Arcade Stage Ver 2（碓氷左回り）	2'42"184	RRL-渋谷英毅	RPS13改 ロケスタ有り
3	頭文字D Arcade Stage Ver 2（秋名上り）	2'59"247	イッテヨシ @さわやか組	MR-2 ロケスタ無し
4	頭文字D Arcade Stage Ver.2（八方ヶ原往路）	2'12"234	ジン@往路馬鹿	DC2
★	頭文字D Arcade Stage Ver 2（碓氷右回り）	2'41"799	デジオ@さわやかレーシング シャオ組	RPS13改 ロケスタ有

ゲー事典
■ イミグランデ相模原店 http://www.aa.alpha-net.ne.jp/imigra/ ■ ゲームコンドル駒形本店 http //www geocities co.jp/Playtown-Knight/8997/
■ アミューズメントパークNASA http://www5d.biglobe.ne.jp/~apnasa/ ■ ボックスQ2 http://nmt.cside com/q2/

●ゲームコンドル駒形店（静岡県）
期待の新作『メタルスラッグ5』をついに入荷致しました。かなりの完成度で、待ったかいがありました。この号が発売されるころには、『KOF 2003』なども入荷していると思います。年末年始もコンドルをよろしく!!

●ゲームサファリ穂積店（岐阜県）
バババンババンバン、ババンバン、ハービバビバ、ババンバババンバン（以下略）。また来年もよろしく！

●ゲームBOXQ2（愛知県）
やはりというか『エスプガルーダ』を入荷しませんでした。ケイブ前作『ケツイ』のインカムが良くなかったのが響いたようで。STGが、はやっている店と思われているかもしれませんが、う〜ん。

●ゲームハウスピットイン（愛知県）
『メタルスラッグ5』、『エスプガルーダ』を入荷しました。そのほか『ギルティギア イスカ』、『ぷよぷよフィーバー』、『KOF 2003』など、新作ゲームも入荷予定なのでお正月も、ピットインへご来店ください。

●GAME COLLEGE（愛知県）
『アウトラン2』入荷決定！ ビートマニアⅡDX、『ギターフリークス』、『ドラムマニア』、『ポップンミュージック』、『ハウスオブザデッドⅢ』、『バーチャコップ3』がすべて1プレイ50円で稼働中！

●アミュージアム草津（滋賀県）
ゲーム大会増加中ってことで、『ギルティギア』大会のほかにも『ポップンミュージック』や『ビートマニアⅡDX』の大会も開催中です。

●アミューズメントスタジアム豊中（大阪府）
今年の忘年会はどうしましょう？

●ゲームプラザキューティ（大阪府）
『ドラムマニア9thミックス』の入荷で音ゲーコーナーにも活気が戻ってきました。音ゲーのほかにSTGや格ゲーの新作も入荷するので大阪に来たときはぜひよろしくお願いします。

●アババ天神橋店（大阪府）
関東でお世話になった皆さま、ありがとうございました。また麻雀しに行きます（笑）。 BY カズ、H.M、IZK、J.T

●ジャスコ屋上プレイランド（兵庫県）
連日、対戦が盛り上がり、大会もかなり熱くなってきています。ぜひ大会やハイスコアに参加してください。よろしくお願いします。

●ミルカトル加納店（和歌山県）
とーしのはーじめーのーえー、なんだっけ？ まぁそれはいいとして、ついに新年2004です。思い起こせば今年もいろいろありました。万感の思いを込めて。ぜひ皆さん良いお年を!!

●アミパラ2000（広島県）
アミパラ2000は、シューターを心から応援しています!! 大体の要望でしたら、必ずお応えできますので、シューターの皆さま、ぜひ一度ご来店くださいネ。

●ゲームスポット大橋（長崎県）
寒〜い毎日が続いておりますが、皆さん風邪を引かないように気を付けてくださいネ。寒い冬もゲームスポット大橋で、熱く燃えてください!!

●プレイシティ中央町店（鹿児島県）
12月には『ギルティギア イスカ』が入荷しています。また、『KOF 2003』も入荷しているころかもしれません。皆さまに楽しんでいただけるように店主並びに従業員一同頑張りますので、よろしくお願い致します。

●プラボ浦上店（長崎県）
今月はスコアラーと共に、好きとか嫌いとか最初に言い出したのはだれかを教えて先生さん月間です。ランランラーンラーラン。 BY 村上としあき（魔法使い）

遊道楽箱崎店

福岡県福岡県東区箱崎6-1-2 松本ビル1F ☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生（タイプA）	1,236,393,980	WSM-小尻同盟5号-MOZ☆ガルーダ	2-5 1周7.4億 EX強化 MAX3102HIT
★	サムライスピリッツゼロ	3'20"74	NO-B	ALL よしとらぴっち感謝
3	メタルスラッグ4	5,707,150	成仏	ALL ノーミス ナディア 連付
4	ビートマニアⅡDX 9th style（ボーカル）	6,487	もずったの!?	ALL HS3
5	ビートマニアⅡDX 9th style（クラブ）	5,817	もずるな危険!!	ALL HS3

ゲームストリート ミルカトル加納店

和歌山県和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ（日向 玄乃丈）	5,231,249,410	白兵王@最後2ミス、52億達成嬉しいです	ALL 弐式 ×8:33936
★	ビートマニアⅡDX 9th style（トランス）	6,630	ゆうらちん@RO止めまふた☆	ALL
★	ビートマニアⅡDX 9th style（エクストリーム）	6,792	ゆうらちん@バーチャルネットアイドル	ALL
★	ビートマニアⅡDX 9th style（アピアランス）	7,541	ABB@求)木琴出)ゼロビー	ALL
★	ビートマニアⅡDX 9th style（ヘル）	7,993	ABB@求)プロボタ出)誠意	ALL

アババ天神橋店

大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツゼロ	4'45"26	？氏	ALL 慶寅
★	デモリッシュフィスト（レオニード）	30,212,700	AXIOM-H.Y㊞	ALL 残×0 MAX300 連同付
3	式神の城Ⅱ（ロジャー・サスケ）	6,053,053,800	デイトナの皆さん麻雀楽しかったです。	ALL
★	ケツイ 絆地獄たち（裏2周 タイプA）	404,939,697	どないやねん	ALL？ 裏2周 真ボス出てません。
5	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	3'52"10	？氏	ALL ギース

PLAY-HOUSE VIDEO-GAMEアスカ

佐賀県伊万里市浜町5番街 エル・アスカビル2F ☎0955-23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドルフィンブルー	195,650	Mr-K.K	ALL
2	サムライスピリッツゼロ	12'19"11	Mr-K.F	最終面 ミナ
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	721,400	Mr-IFAO	ALL
4	鉄拳4（クマ）	2'44"91	Mr-S.A	ALL
5	蒼天龍	457,600	Ms-NAO	ALL

ゲームスポット ハロウイン

島根県出雲市渡橋町985-3 ☎0853-23-0731

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ（シングル エゥーゴ）	16,891	タルサン	ALL
2	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ（チーム・エゥーゴ）	22,253	ダルサンユクエフメイ&キンカボ・キター―	ALL 12694 9559 評価D&D
3	ビートマニアⅡDX 9th style（ボーカル）	6,446	GEN	ALL
4	ビートマニアⅡDX 9th style（テクノ）	6,217	GEN	ALL
5	ビートマニアⅡDX 9th style（トランス）	6,219	GEN	ALL

ゲームプラザキューティ

大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17 ☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バツグン SP.Ver.	999,999,990	天満橋ふみこ	ALL A,B,C TYPE 全機1億点＋α
2	バツグン SP.Ver.	999,999,990	ふみこ橋民	ALL B TYPE 1億点＋α
3	バツグン SP.Ver.	999,999,990	橋ふみこ民	ALL C TYPE 1億点＋α
4	プラスアルファ	99,999,999	たかし2号	1千万＋α
5	ドラゴンバスター	99,999,999	SHI	1千万＋α

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1〜3F ☎095-845-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	3'54"34	ストロング・山本	ALL ギース
2	式神の城Ⅱ（金 大正）	2,828,448,450	T-KO	ALL 式式
3	ギルティギア イグゼクス（ソル）	5,428,000	ABIKO	ALL
4	ストリートファイターⅢ 3rdストライク（Q）	10,452,800	こぶとり	ALL
5	サムライスピリッツゼロ	8'29"45	A.S	ALL 千両狂死郎

アミパラ2000

広島県広島市西区西観音町3-3 ☎082-297-7135

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂（Cタイプ）	676,036,770	臨死体験中-揚雲	2周ALL C-S 残×2 2P側に727発生
2	式神の城Ⅱ（日向 玄乃丈）	5,344,122,890	今日もひよひよ♪	ALL 弐式 6ミスくらい
3	ドルフィンブルー	1,416,490	G.M.C.げえむのごんちゃん	ALL 連付
4	エスプガルーダ（アゲハ）	25,282,740	はくさいこ	ALL たいこまつりヨロシク
5	エスプガルーダ（アゲハ）	28,572,100	もっこし@体力の…限界ッ!!	ALL 残4 ラスト1ミス

アミューズメントスタジアム豊中

大阪府豊中市玉井町1-1-1 205号 ☎06-6857-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツゼロ	7'02"75	うはwwwおkwwwwwwっうぇ	ALL バビー 初クリラ
2	式神の城Ⅱ（ちびふみこ）	3,051,261,090	メローイエロー	ALL 壱式
3	式神の城Ⅱ（ニーギ・GB）	3,192,099,320	アンバサ	ALL 壱式
4	式神の城Ⅱ（玖珂 光太郎）	3,786,265,990	ドクターペッパー	5-1 エクストリーム
5	式神の城Ⅱ（2P同時）	3,349,051,970	チューペット	5-1 光太郎・ニーギ

ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺合同集計

熊本県熊本市黒髪5-4-62（ゲームプラザショールーム） 熊本県九品寺5-10-15（スポラ九品寺） ☎096-372-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	式神の城Ⅱ（2P同時）	6,612,010,070	WSM-Y.S.333 WSM-どんぐりす	ALL 2人ともALL 6ミス 光太郎弐式 ロジャー壱式
2	式神の城Ⅱ（玖珂 光太郎）	6,369,781,360	集会おつかれさまでしたWSM-Y.S.333	ALL 弐式 2ミス
3	オペレーション ラグナロク	7,211,600	WSM-ちーまる	ALL 連付 1面181.6
4	キャプテンコマンドー（コマンドー）	190,790	WSM-NOB	ALL ノーミス
5	キャプテンコマンドー（フーバー）	198,920	WSM-NOB	ALL 1ミス

えの木

高知県高知市旭町3-104 ☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	PRIDE GP 2003	1,380,600	ケモリ(?回目の朱雀マスター落ち)(LJ	ALL ノゲイラ
2	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ（シングル・エゥーゴ）	17,833	ツモるくん＝け〜の＝眠人(LJ	ALL Zガンダム
3	サムライスピリッツゼロ	4'22"78	ざぶとん（マッキ上等兵）(LJ	ALL 同付 ミナイ
4	エスプガルーダ（アゲハ）	39,458,410	浜田岳人（カクト）(LJ	ALL Dボタン有 6 6
5	エスプガルーダ（タテハ）	40,374,760	マッキ上等兵（ざぶとん）(LJ	ALL Dボタン有 4 6

ゲームハウスガンマ

大阪府池田市石橋1-8-10 ステーションプラザ3F ☎0727-62-6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ（アゲハ）	32,397,360	YMG-○C	ALL 1／6
2	ケツイ 絆地獄たち（裏2周目 Aタイプ）	304,703,422	ワルな奴だよtyke	2周ALL
3	ケツイ 絆地獄たち（裏2周目 Bタイプ）	226,814,663	たいしょを超えたしもしも	2-5
4	怒首領蜂大往生（タイプA）	1,064,096,360	小尻連盟はいやpo（しもしも）	2-5 EX強化 1周6 1億
5	ビートマニアⅡDX 9thstyle（ヘル）	7,671	YMG-○C	ALL

プレイシティ中央町店

鹿児島県鹿児島市中央町34-10 ☎099-252-8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ（シングル エゥーゴ）	18,127	ウッソ	ALL Zガンダム-ビーム-ビーム
2	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ（チーム・エゥーゴ）	26,024	ウッソ エイ	ALL 13918 12106 Zガンダム-ビーム-ビーム
3	ビートマニアⅡDX 9th style（リミックス）	6,132	xja	
4	サムライスピリッツゼロ	5'26"37	タケ	バビー
5	バトルギア3（弩級逆走）	3'06"661	M.S7	エボⅢ

モンキーハウス本館&サブカルチュア合同集計

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7（モンキーハウス本館） 福岡県筑紫野市二日市北1丁目2番3号 黒崎ビル（サブカルチュア） ☎096-372-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツゼロ	6'08"36	K.Y	ALL シャルロット モンキー
2	ストリートファイターZERO3（ローズ）	7,049,000	K.Y ベガ嫌い	ALL 連同付 P×20 モンキー
3	ストリートファイターZERO3（ソドム）	6,443,600	技が出ないDUO	ALL 連同付 カスハーフ298 モンキー
4	エスプガルーダ（アゲハ）	33,445,610	KOOLウサファン	ALL 3/6 モンキー
5	オペレーション ラグナロク	7,286,550	WSM-ちーまる	ALL 連付 1面183.6万 サブカル

ジャスコ屋上プレイランド

兵庫県川西市小花1-6-16 ☎0727-59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツゼロ	7'15"32	トヨカズ	ALL レラ
2	メタルスラッグX	6,472,230	I.N	ALL
3	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン（シングル・連邦）	10,493	イマキタ	ALL ガンダム
4	ギルティギア イグゼクス #RELOAD	2,433,800	モンキー	ALL ソル
5	燃えろ！ジャスティス学園	1,303,800	シッポ	ALL 恭介、流、響子

ゲー事典
■ GAME-COLLEGE http://www.college1.co.jp/index.html ■アミュージアム草津 http://www.amuseum.jp/ ■ アミパラ2000 http://www.amipara.co.jp/
■ ミルカトル加納店 http://www8.ocn.ne.jp/~millequa/top.htm ■ モンキーハウス本館 http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml

ゲームインナハⅡ

沖縄県那覇市松尾2-22-19 ☎098-861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生（タイプA）	687,924,010	DED	2-5 EX強化
2	怒首領蜂大往生 ブラックレーベル（タイプA）	394,072,850	DED	1周ALL EX強化
3	式神の城Ⅱ（玖珂 光太郎）	5,128,680,330	BAD	ALL
4	式神の城Ⅱ（2P同時）	3,480,643,620	KAMI&KAZE	ALL 光太郎、ニーギ
5	デモリッシュフィスト（アンデッド）	11,212,100	SAM	St5

電脳遊園地ハリケーン鹿屋店

鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル1F ☎0994-41-4188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポップンミュージック 10（メンズ）	347,646	D.D.D	ALL ハイパー
2	ギルティギア イクゼクス #RELORD	6,279,700	H&M	ALL チップ ノーマルモード
3	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドⅢ	166,285	ナナシ	
4	ミスタードリラーグレート（宇宙）	3,339	MIN	連付 プチ
5	トップハンター	386,500	ABE	

プラボ浦上店

長崎県長崎市中園町6-23 ☎095-848-2223

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ（ちびふみこ）	4,249,410,950	MY.P	ALL 壱式 ×8:20855
2	式神の城Ⅱ（金 大正）	6,234,388,430	MY.P	ALL 弐式 ×8 39958
3	式神の城Ⅱ（ロジャー・サスケ）	4,155,410,810	KEN	ALL 壱式 ×8:17538
4	式神の城Ⅱ（ニーギ・GB）	4,714,539,810	パズループ お痔ちゃん	ALL 壱式 ×8.23548
5	機動戦士Zガンダム エゥーゴvsティターンズ チーム・エゥーゴ	25,971	オルガ・サフナット シアキ	ALL 14221 11750 キュベレイ 自爆 点落ち

ハイスコア 店舗 CLOSE UP!

～さらなる戦場を求める挑戦者たちへ～
ただゲームを遊ばせるだけのゲームセンターではない。スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、それがハイスコア店舗だ。

ゲームファクトリーマグマ 川越店

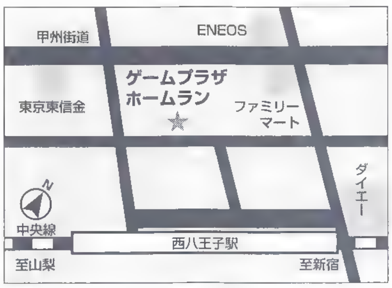
■ **住所：** 埼玉県川越市脇田町9-3 KスクエアビルB1
■ **TEL：** 049-222-8839
■ **URL：** http://www6.ocn.ne.jp/~uzuraegg/magma/top.html



当店では、期待の新作からアッと驚くレゲーまで、一部新作を除き、50円で稼働中！ 対戦も盛んです。毎週水曜は『ギルティギア』の日で、遠征者も多く集まります。『ギルティギア』以外でプレイヤー主催の大会をやりたい方、基板の持ち込みをしたいスコアラーの方、相談募集中です。

ゲームプラザ ホームラン

■ **住所：** 東京都八王子市千人町2-19-5
■ **TEL：** 0426-67-0322
■ **URL：** ――



当店は西八王子にただ一軒だけのゲームセンターです。今一番力を入れているが「環境」です。音ゲーなら音量とボタン・パネルの整備、格ゲーなら対戦大会やレバーやボタンの整備に力を入れております。一度、当店の環境を確かめてみませんか？ ご来店をお待ちしております。

アミュージアム草津店

■ **住所：** 滋賀県栗東市小柿7-8-8
■ **TEL：** 077-554-3457
■ **URL：** http://www.amuseum.jp/



大好評の『麻雀格闘倶楽部2』や『モンスターゲート オンライン』などの最新ゲームも取りそろえております。大会やレゲーのリクエストも受け付けますので、あなたの想いをぶつけてみてください！ また、HPには最新情報がいっぱい！ 「アミュージアム草津」で検索してください!!

ハイスコアの問い合わせは E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して
あて先
hi score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル（subject）には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して
問い合わせFAX番号
03-5433-7212

質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

ゲー事典
■ 電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=hurri ■ 遊道楽箱崎店 http://www02.so-net.ne.jp/~tobby/top.html
■ ゲームプラザショールーム http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/ ■ プレイシティ中央町店 http://playcity.hp.infoseek.co.jp/index.shtml

CLOSE UP! HI-SCORE SCENE

決して妥協せず、常に己の限界に挑戦し続けるハイスコアラーたち、そんな彼らが織りなす熱いハイスコア争い。常にトップをひた走る者。いつも僅差に泣く者。集計のたび、トップが入れ替わるタイトル。確かにそこにはさまざまなドラマがあるのだ。君にもそんな[illegible]てほしい

19th chapter. 最終スコアー覧表 その13

1988年に集計を開始したタイトル

ゲームタイトル	部門	スコア	備考&ルール
R・TYPE		2,464,500	スコアで集計
レインボーアイランド		記録無し	永久パターン発覚のため集計打ち切り
レインボーアイランドEXTRA		95,029,260	スコアで集計
アフターバーナーII	ヒット数	1,613	ヒット数とスコアで集計。ただしスコアはカンストバグ発覚のため集計打ち切り
	スコア	記録無し	
アフターバーナー		記録無し	Ver.アップのため集計打ち切り
ラビオレプス	ノーマル	6,969,600	部門別にスコアで集計
	エキスパート	15,870,000	
忍(SINOBI)		760,090	スコアで集計
ヘビーウエイトチャンプ		9,999	カンスト達成のため集計打ち切り
オペレーションウルフ		581,600	スコアで集計
バックマニア		2,870,350	スコアで集計
究極タイガー		10,000,000+α	10,000,000+α達成のため集計打ち切り
特殊部隊UAG		記録無し	永久パターン発覚のため集計打ち切り
ジェミニウイング		2,316,770	スコアで集計
SRD		10,000,000+α	10,000,000+α達成のため集計打ち切り
スーパーハングオン	ビギナー	2'46"09	ミニライドオンのみ部門別で集計。シットダウン、ライドオンは集計打ち切り
	ジュニア	4'47"61	
	シニア	6'37"31	
	エキスパート	8'31"61	
熱血高校ドッジボール部	面数	記録無し	面数は難度が上限に達したため集計打ち切り。スコアはカンスト達成のため集計打ち切り
	スコア	9,999,900	
A-JAX		記録無し	永久パターン発覚のため集計打ち切り
サンダーブレード		5,324,640	スコアで集計
ゲバラ		1,241,700	スコアで集計

今ではあまり見なくなってしまったループゲーム。しかし当時は数多くのエンドレスシューティングゲームがあった。

持久力の勝負

今回の表を見ると、当時のシューティングゲームはループ制が多く、うまければ長時間プレイし続けられたものが多い。「シューティング＝1クレジットで長く遊べる」という概念があったぐらいだ。

例えば一千万点＋αを達成するにはどれぐらいの時間が必要かというと、『グラディウスII』なら平均6時間、『SRD』だと約10時間は必要になる。このような感覚は、当時を知らない人には想像がつかないのではないだろうか。

ちなみに『ソニックブーム』もループ制のシューティングだが、一時間当たりの点数効率が悪く、一千万に達するには十数時間を要するためか、記録は左表のままだ。

ジャンルは違うが、圧巻なのはスポーツアクション『ゴー・フォー・ザ・ゴールド』の80周という記録だ。1周当たりの時間を考えると、仮に朝9時から夜の12時までプレイし続けても、この記録を達成するにはまだ時間が足りない。

このように、当時のプレイヤーのタフさには何とも驚かされる。

左表の補足

『グラディウスII』はNewVer.(15万エブリ)での記録。旧Ver.(7万エブリ)は永久パターン発覚のため面数集計に移行したが、すぐNewVer.にROMが交換されたため、旧Ver.は集計対象外になった。

『アサルト』はタイムが0秒になると同時に面クリアすると、タイムボーナスが0秒にも関わらず最大タイム分が入ってしまうのが旧Ver.で、それができないのが新Ver.だ。

『霊幻導士』はキョンシーと戦う対戦格闘アクション。なぜか60万点前後で点数表示がおかしくなり数字が読めなくなってしまう。しかも何点からおかしくなるかも毎回異なっている。そのため集計の続行は不可能と判断され、カンスト扱いになった。

『サンダークロスNewVer.』は3周エンドのスコア。非常に出回りが少なかったが、すぐにラスボスで永久パターン(しかも安全地帯あり)が見付かり集計打ち切りになってしまった。

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

〈11月17日以降の最新ルール(12月21日集計予定)〉

●**メタルスラッグ5**……【スコア】の1部門で集計します。※使用するキャラは問いません。
■工場出荷設定【じきすう:3、なんいど:4、タイムせってい:60】

●**サイヴァリア2**……【バズタイプ、シューティングタイプ】の2部門で集計します。
■工場出荷設定【DIFFICULTY:NORMAL、PLAYER:3、BOMB:3】

●**エスプガルーダ**……【アゲハ、タテハ】の2部門で集計します。※フルオートショットボタン使用可。
■工場出荷設定【DIFFICULTY:NORMAL、EXTEND:1st.4000000/2nd.14000000、LIFECOUNTS:3】

●**機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ**……一人用プレイの【シングル・エゥーゴ、シングル・ティターンズ】と、チーム戦の【チーム・エゥーゴ、チーム・ティターンズ】の4部門で集計します。※タイムリリース機体使用可。鹵獲機体の使用は不可とします。
■工場出荷設定【DIFFICULTY:4、DAMAGE LEVEL:3、MAX TIMER:180】

●**ドラムマニア9thMIX**……【スタンダード】の1部門で集計します。※カードの使用の有無は問いません。
■工場出荷設定【DIFFICULTY:4:MEDIUM、MAX STAGE STANDARD:3】

●**ギターフリークス10thMIX**……【スタンダード】の1部門で集計します。※カードの使用の有無は問いません。
■工場出荷設定【DIFFICULTY STANDARD:4:MEDIUM、MAX STAGE STANDARD:3】

ゲームタイトル	部門	スコア	備考&ルール
レイメイズ		2,383,680	スコアで集計
地獄めぐり		記録無し	永久パターン発覚のため集計打ち切り
ベラボーマン Ver.C		896,700	スコアで集計。Ver.A,Bは永久パターン発覚のため打ち切り
1943改	1P	5,789,050	スコアで集計
	2P	6,533,910	
ラストデュエル		811,050	スコアで集計
リングの王者	テーブル	5,932,500	バージョン別にスコアで集計。アップライトは1,000+α達成のため打ち切り
	アップライト	1,000+α	
功里金団		記録無し	永久パターン発覚のため集計打ち切り
ダッシュ野郎		260,940	スコアで集計
アサルトPLUS	イージー	1,264,000	部門別にスコアで集計
	スーパー	3,187,500	
メルヘンメイズ		811,120	スコアで集計
中華大仙		946,500	スコアで集計
迷宮島	二人設定	3,238,750	設定別のスコアで集計
	三人設定	3,269,050	
スカイソルジャー		6,501,740	スコアで集計
ゴールドメダリスト		86,927	スコアで集計
最後の忍道	ノーマル	3,202,200	設定別のスコアで集計
	イージー	3,120,900	
爆突機銃艇		記録無し	永久パターン発覚のため集計打ち切り
ハイパースポーツスペシャル		420,400	スコアで集計
餓流禍		9,999	カンストのため打ち切り
オーダイン	クリスタル数	773,600クリスタル	クリア時の残クリスタルで集計
コブラコマンド		10,000,000+α	10,000,000+α達成のため集計打ち切り
ニュージーランドストーリー		記録無し	永久パターン発覚のため集計打ち切り
スクランブルスピリッツ		10,000,000+α	10,000,000+α達成のため集計打ち切り
カベール		3,028,760	スコアで集計
霊界導士		655,350+α	60万点前後でスコア表示がおかしくなるためカンスト扱いで集計打ち切り
ゴー・フォー・ザ・ゴールド		80周クリア	面数で集計
トップランディング		898	スコアで集計
チェイスH.Q		30,780,850	スコアで集計。隠しコマンド使用可
クレイジークライマーII		822,000	スコアで集計
TATUJIN		10,000,000+α	10,000,000+α達成のため集計打ち切り
サンダークロス		10,000,000+α	10,000,000+α達成のため集計打ち切り
サンダークロス New Ver.		記録無し	永久パターン発覚のため集計打ち切り

ゲームタイトル	部門	スコア	備考&ルール
ぶたさん		1,323,700	スコアで集計
シティボンバー		10,000,000+α	10,000,000+α達成のため集計打ち切り
Mr.ヘリの大冒険	スコア	1,182,670	スコアと、クリア時のマネー数の2部門で集計
	マネー	35,740	
ギャラガ' 88		記録無し	永久パターン発覚のため集計打ち切り
スーパー魂斗羅		21,776,600	スコアで集計
チェルノブ		493,050	スコアで集計
ソニックブーム		3,937,530	スコアで集計
パドルマニア	初級	132,700	部門別にスコアで集計
	上級	602,400	
忍者ウォーリアーズ		記録無し	永久パターン発覚のため集計打ち切り
ファイナルラップ	1P	2'25"15	人数別のタイムで集計
	2P	2'15"25	
	3P	2'13"66	
	4P	2'12"36	
グラディウスII	1番	10,000,000+α	10,000,000+α達成のため集計打ち切り
	2番	10,000,000+α	10,000,000+α達成のため集計打ち切り
	3番	10,000,000+α	10,000,000+α達成のため集計打ち切り
	4番	10,000,000+α	10,000,000+α達成のため集計打ち切り
Dr.トッペルの探検隊		記録無し	永久パターン発覚のため集計打ち切り
アサルト	旧Ver.	1,061,150	バージョン別にスコアで集計
	新Ver.	941,200	
ドラゴンニンジャ		419400	スコアで集計
上海		1862	スコアで集計
ツインイーグル		3,624,000	スコアで集計
ホットロッド		10,000,000+α	10,000,000+α達成のため集計打ち切り
コンチネンタルサーカス		7,040,070	スコアで集計
F-1ドリーム		92	ポイントで集計
モンスターランド		8,717	クリア時の残ゴールドで集計
P-47		10,000,000+α	10,000,000+α達成のため集計打ち切り
ギャラクシーフォース		30,000,000+α	スコアで集計。30,000,000+α達成のため集計打ち切り
ギャラクシーフォースII	イージー　シールド7	5,070,170	設定別のスコアで集計
	ノーマル　シールド7	4,752,170	
西遊降魔録		818,480	※三人設定でのみ集計
航空騎兵物語		1,450,800	スコアで集計
チェッカーフラグ		559,190	スコアで集計

ハイスコア集計店

当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）○店長およびハイスコア担当者名○サンプルとして店舗のスコアを10項目○お店のPR文以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。その上で掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承ください。

あて先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計
（アルカディア4月号掲載）は
2004年
1月18日(日)
までに出されたスコアで、
1月21日(水)
当日消印まで有効です。

ARCADIA

次号予告

次号3月号No.46は

1月30日(金)発売予定

予価650円

B2判ポスター付

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承ください。

今度はディンプス&サミーの完全新作格闘ゲームだ!



新作

ザ・ランブルフィッシュ
(ディンプス/サミー)

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003
(SNKプレイモア)

ギルティギア 鶍
(アークシステムワークス/サミー)

湾岸ミッドナイト MAXI BOOST(仮称)
(ナムコ)

頭文字D アーケードステージ Ver.3
(ヒットメーカー/セガ)

ゾイドインフィニティ
(タイトー)

闘劇続報

闘劇2004
全国でスタートした予選大会をリポート!

掲載予定タイトル

オーリーキング(アミューズメントヴィジョン/セガ)/ウォートラン・トルーパーズ(コナミ/コナミマーケティング)/アウトラン2(SEGA-AM2/セガ)/機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ(発売元・バンプレスト 開発元/販売元・カプコン)/ドラゴンクロニクル(ナムコ)/ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2002-2003(ヒットメーカー/セガ)/メタルスラッグ5(SNKプレイモア)/アヴァロンの鍵(ヒットメーカー/セガ)/バトル ギア 3Tuned(タイトー)/ee'MALL 2nd avenue(コナミ/コナミマーケティング)/サムライスピリッツゼロ(悠紀エンタープライズ/SNKプレイモア)/エスプガルーダ(ケイブ/AMI)/サイヴァリア2 ザ ウィルトゥ ファブリケイト(サクセス・スコーネック/タイトー)/ポップンミュージック10(コナミ/コナミマーケティング)/新・三国戦紀 七星転生(IGS/サミー)/ほか

投稿

各コーナーへのメールでの投稿あて先

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com
■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com
■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com
■まじかる猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com
■ゲーパロ館
dohjin@arcadiamagazine.com
■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com
■ニュースクリップ
news@arcadiamagazine.com
■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com
■ビート・レイジングⅡDX
raizing@arcadiamagajzine.com
■どんたんどどたん
dontan@arcadiamagazine.com
■ポップンイラストコンテスト
popn@arcadiamagazine.com
■イベントリスト、ゲーセンMAP、オールドゲームのあるお店、アルカディアクーポン、その他店舗に関する募集あて先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■ギルティギア イグゼクス「アソシエイション イグゼクス」
sp_ggx@arcadiamagazine.com
■KOF投稿「MVS大明神」
sp_kof@arcadiamagazine.com
■バーチャファイター4 エボリューション「パチャっ子インフィニティ エボリューション」
vf4@arcadiamagazine.com

特定のコーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合せは……

■そのほかのコーナーあて投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせはこちら
arcadia@arcadiamagazine.com
■WWW管理者あてはこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

すべてのあて先は……

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部(各コーナー)係

たくさんの投稿お待ちしています。
3月号(No.46 1月30日発売号)への投稿は締め切りました。次号への投稿もよろしく!!

投稿規定

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連のあるカラー&モノクロ(4色/1色)イラストを募集しています。内容は、著しくモラルに反したものでない限り、何でもアリです。複数のコーナーにまとめて投稿する場合、コーナー名、住所、氏名、ペンネームを、各投稿作品の裏に書いてください。封筒にも各コーナー名を書いていただけると助かります。詳しくは、アルカディア フロンティアーズまたはARCADIAMAGAZINE.COMの投稿規定を参考にしてください。

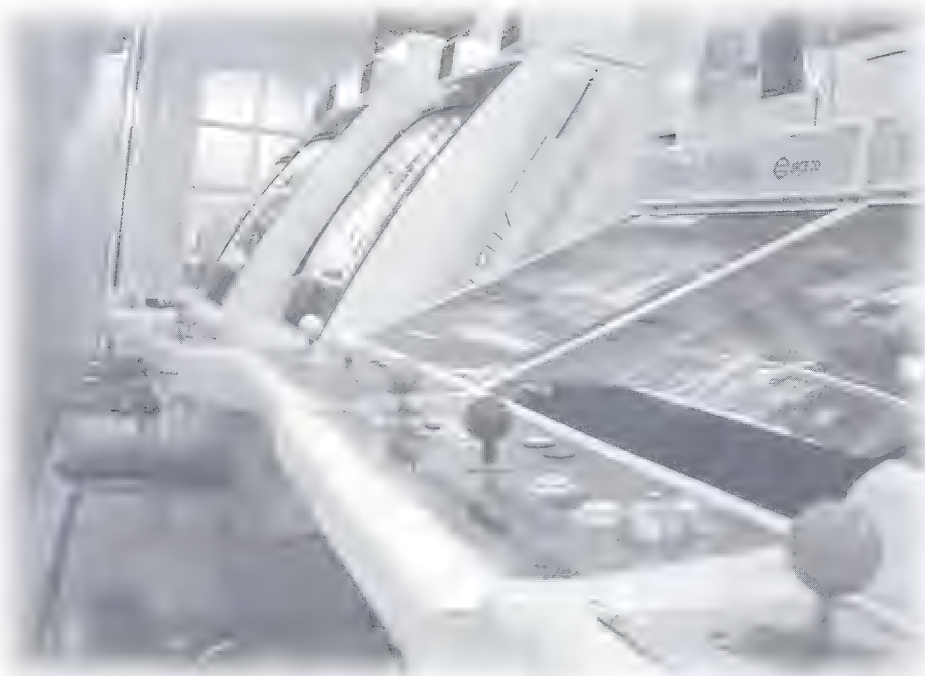
各コーナーへの投稿締め切りは……

4月号(NO.47 2/28) **1月16日(金)必着**

5月号(NO.48 3/30) **2月16日(月)必着**

電影心象スケッチブック

筐体百景



時の風の向こう

四十五之回

TEXT／PHOTO 田渕健康

一昔前は、光陰矢のごとしと言われたものだが——
最近は、矢どころか、
光ファイバーもかくやと言わんばかりに、
時の流れは加速し続けている気がして。

高密度で折り重なる情報は、
「今」を「過去」へと押しやり、
記憶のログを容赦なく埋め尽くしていく。

だが、そこに恐れは無い。

押し流される時間たちは、
確実に未来へとつながり、
新たな興奮を引き連れてくる。

積み重ねた昨日の分だけ、
進化の手ごたえと強烈なスリル、
そして、わき上がる力を、実感できるはずなのだ。

カレンダーがまくられ、
新たな日付とともに、未知の365日が走り出す。

明日へとつながる一日を、
一つひとつ重ねていこう。
時の向かい風に、遠慮なくあらがって走れ。

■取材地／東京・西台

告知 このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております 編集部「筐体百景」係まで

編集後記

[illegible]「第四回アルカディア大賞を終えて」

●年々リリースタイトルが減少していく傾向に伴って、大型・多人数タイプと基板モノのかい離が激しくなってきました。こうした傾向がどこまで続くのか、考えさせられる大賞選考だったと思われます。(猿渡)

●受賞作を並べてみるとジャンルが片寄っていないことに気付く。個性的なタイトルならば、ジャンルは関係無しに人は遊びたくなるということだろう。来年はどんな面白いACゲームで遊べるのだろうか？(霜田)

●今年もやってきたアルカディア大賞！　毎年、年間タイトルの総数が少ないということに驚きます。こ[illegible]来年は、[illegible]（杉田）

●大賞二位は『Zガンダム』！　中学のころは必死で観てましたね。いつ面白くなるのか楽しみだったんですが……いや、今観ると面白いのかな？　劇場で総集編とかやってくれないですかね～。(マッスル北嶋)

●多岐に渡るジャンルや挑戦的な作品が多数入賞し、実はかなりバランスが取れているかも!?　それらの試みが、来年の作品ではより昇華されることを願っています!!(ハリアー80の'03買う予定の伊丹)

●各賞を獲得した作品は、やはり新たな技術やアイデアが光るものばかり。アーケードゲームの可能性を感じさせる作品を、もっともっと見たいですね。自分も頑張って新しいゲームにチャレンジしないと。(河野)

●ノミネートが45作品と数が少ない上に、続編モノが目立った今年のアルカディア大賞。斬新なアイデアや、優れたゲーム性でプレイヤーを楽しませてくれた各受賞作品には、心から拍手を送りたいです。(まぢん)

●やはり強いカード＆ネット。来年もインパクトあるモノが出てきそうです。個人的に注目の格ゲーは、[illegible]

●シリーズものと純然たる新作とのせめぎ合い。毎年、大賞選出のシーズンになると感じることだ。このバランスが拮抗すればするほど、その年のアーケード界は充実するように思う。さて今年は？(まこっぴち)

●ベスト筐体賞は『F-ZERO AX』が受賞！　久しぶりの可動筐体は、僕に自分の歳を自覚させるに十分な破壊力でした。『ハングオン』から続くセガ・メカトロ研の技術は今なお進化している！(おじゃ)

●毎年多くのタイトルでユーザーを楽しませてくれるコナミ。好きなメーカー賞堂々1位はやはり納得。特に、新アイディア賞の『クイズマジックアカデミー』は今後のクイズゲームに一石を投じる作品だと思う。(あっくん)

●ベスト演出賞に輝いた『VIRTUA COP 3』のE・S・MODE(スローモーション)に自分はどっぷりはまり、夜な夜な自己陶酔してました。ん～男の美学だな～とか思いながらプレイしてます！(ブルタル)

●今年のキャラ大賞は"ロボカイ"、そして2位は"ブリジット"が、どちらも大好きなキャラなので自分としてはうれしい限りです。これを機に『鶍』ではブリ使いに転向しようと思います。(セセリたんボイスに超萌な田口店長)

●今年のアイデア賞は『QMA』。アイデアの斬新さもさることながら、この手のジャンルにふさわしく、キャラがしっかりと立っているのも魅力的です。年末にでもしっかりやってみようかな？　(勝田)

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　松本 秀寿
■編集長　猿渡 雅史
■アートディレクター　大星 浩二(THINKS NEO)
■デスク　霜田 和人／杉田 哲朗
■編集スタッフ　北嶋 裕章／伊丹 恭／鈴木 宏昌／河野 淳一／安藤 慶祐／高橋 誠／小沢 正／飯塚 晃司／砂田 秀幸／五藤 俊次／勝田 周
■[illegible]
COSPA／小山 祥之／C・LAN／シロウ／G／Joe／庄司卓／するする／大聖リース／田渕健[illegible]
福田柵太郎／ポヤッキー／三重県の山本さん／モミアゲ／ももやん／ラオウ
■デザイン　久保田 シンヤ／野中 郁子／大竹 伸子／山田 由紀子(THINKS NEO)／吉原 美和(THINKS NEO)／斉藤 若子／安井 朋美
■タイトルロゴ＆表紙デザイン　Smile Studio(福島 トオル)
■制作協力　藤原 城嗣／株式会社ヘッドルーム
■フォトグラフ　Studio Atom
■イラスト(五十音順)　天野シロ／今井 神／閃屋／堤利一郎／斉藤コーキ／G＝ヒコロウ／長澤真(JASON)／FALCOON／ムドウ／山本ヤマト／龍輝雅龍
■業務部　青木 孝道
■広告営業　阿部 寿一／幸 宏樹／田山 麻子
■雑誌営業　堂前 秀隆／酒井 朋喜／中村 宣忠

月刊アルカディア 1月号 [No.044]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.045

第5巻 第2号 通巻第45号　平成16年2月1日発行（毎月1回1日発行）
雑誌11547-02

■発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
営業局　03-5433-7850(ダイヤルイン)
広告部　03-5433-7214(ダイヤルイン)

■印刷所：凸版印刷株式会社

【アンケートはがきの書き方】

左のアンケートはがきの必須事項にお答えください。プレゼントの賞品と番号は72ページに掲載されています。回答欄は記述式になっています。鉛筆でなくても構いませんが、できるだけ見やすい濃さで、はっきりとお書きください。

はがきの裏面A1とA3の欄は下記の質問事項への回答になっています。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

【アルカディア 1月号 [No.44]　アンケートの質問事項】

Q1.面白かった、つまらなかったゲームタイトル記事を教えてください（複数回答可）。
※以下のゲームタイトル記事あ～への番号の中から選んでください。
Q3.毎号読みたい連載記事、無くしていい連載記事を教えてください（複数回答可）。
※以下の連載記事1～40の番号の中から選んでください。

ゲームタイトル記事

あ　アヴァロンの鍵
い　アウトラン2
う　ウォートラン・トルーパーズ
え　エスプガルーダ
お　機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ
か　ギルティギア イグゼクス #RELOAD
　　ザ ミッドナイトカーニバル
き　ギルティギア 鶍
く　クイックス
け　サイヴァリア2 ザ ウィル トゥ ファブリケイト
こ　ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003
さ　サムライスピリッツゼロ
し　新・三国戦記 七星転生
す　スペースインベーダー
せ　ゾイド インフィニティ
そ　ザ・ランブルフィッシュ
た　ドラゴンクロニクル
ち　ドラゴントレジャー
つ　バーチャファイター4 エボリューション Ver.B
て　ハイパーストリートファイターII
　　ザ アニバーサリーエディション
と　バトルギア3Tuned
な　PRIDE GP 2003
に　メタルスラッグ5
ぬ　モンスターゲートオンライン
ね　ワールドクラブ チャンピオンフットボール
　　セリエA 2002-2003
の　湾岸ミッドナイト MAXI BOOST

連載記事

1　アーケーダー・ネオ
2　アーケードゲーム ライブラリー
3　アーケードニュースアナライズ
4　愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
5　アルカディアクーポン
6　アルカディア超推薦
　　ゲーマー『お気に入り』サイト
7　アルカディアデータベース
8　アルカディア フロンティアーズ
9　MVS大明神
10　オールドゲーム談話室ぐろけんに聞け！
11　街頭電脳遊戯語録 ゲーマー用語の基礎知識
12　筐体百景
13　GGXX アソシエイション イグゼクス
14　ゲームメーカー・ナウ!!
15　コスプレ・プレイスタイル
16　次号予告・募集記事
17　ジャンク新聞
18　ジョイスティックトゥルーパーズ
19　新春年賀状2004
20　STREET FIGHTER Tribute Album
　　座談会 ～ROUND 2～
21　設定資料集
22　全国ゲーセンイベント準備会
23　第四回アルカディア大賞
24　闘劇2004 予選店舗発表!
25　読者プレゼント
26　どんたんどどたん
27　日本縦断 ゲームセンターマップ
28　ニューディスクレビュー
29　ハードウェアミュージアム
30　ハイスコア全国集計
31　パンドラキャラット改
32　ビート・レイジングIIDX
33　プライズワンダーランド
34　編集後記
35　ポップンな関係
36　『マーブルマッドネス』の父
　　マーク・サーニー氏インタビュー 後編
37　まじかる猛者通信
38　みんなスターだ☆　ポップンスターズ
39　立体貴族～俺たちゃムッシュ3D～
40　ロングランゲームズブースター

Q9.学校・職業・その他

1　小学生
2　中学1年生
3　中学2年生
4　中学3年生
5　高校1年生
6　高校2年生
7　高校3年生
8　短大生
9　専門学校生
10　予備校生
11　大学生
12　大学院生
13　会社員
14　自営業
15　主婦
16　フリーター
17　無職

■ご質問とお問い合わせ
本誌に関するご質問は、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願いいたします。なお新作ゲーム情報およびゲームの内容などに関しましては、誌面内容以上のことはお教えできかねますのでご了承願います。
カスタマーサポート　**03-5433-7868**（祝祭日を除く月曜～金曜日の正午～午後5時まで）
メールアドレス　**arcadia@arcadiamagazine.com**

アルカディア・ムック通信販売のご案内

近所の本屋さんに欲しい本が無いときってあるよね？　そんなときは定期購読が一番だ！何より、買いに行かなくても確実に入手できるのがうれしいよね。
ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。
(1冊650円×年間12冊＝7,800円)＋（80円【送料】×年間12冊＝960円）＝8,760円
お問合せは下記までどうぞ。

●バックナンバー
アルカディアのバックナンバー、およびアルカディアムック（THE KING OF FIGHTERS2001／THE KING OF FIGHTERS2002／バーチャファイター4／バーチャファイター4エボリューション／鉄拳4／SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS／アヴァロンの鍵）も通信販売で扱っています。残り部数が少ないので、在庫を下記までお問い合わせいただくか、アルカディアオフィシャルホームページにてお調べください。

■通信販売のお問い合わせはこちらまで
アスキーストア
電話：03-3499-9300(土日祝祭日を除く10:00～17:00)
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧ください。
定期購読ページ　**http://www.ascii-store.com/**
バックナンバー　**http://www.arcadiamagazine.com/**

ARCADIA No.45 アンケートはがき

P.216にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1. 面白かった、つまらなかったゲームタイトル記事とその理由を教えてください。

A1.

面白かったゲームタイトル記事	番号	理由	つまらなかったゲームタイトル記事	番号	理由
	番号			番号	
	番号			番号	
	番号			番号	
	番号			番号	

Q2. A1の面白かったゲームタイトル記事のボリュームに満足していますか？

A2. (はい　いいえ)

Q3. 毎号読みたい連載記事、無くていい連載記事とその理由を教えてください。

A3.

毎号読みたい連載記事	番号	理由	無くていい連載記事	番号	理由
	番号			番号	
	番号			番号	
	番号			番号	
	番号			番号	

Q4.表紙の感想をお願いします。

A4.

Q5.付録ポスターの感想を教えてください。

A5.

Q6. 年末年始(2003年12月30～2004年1月3日)は、主にだれと何をして過ごしたかを教えてください。

A6. 相手　　過ごし方

Q7.新年を迎える瞬間、だれと何をして過ごしたかを教えてください。

A7. 相手　　過ごし方

Q8.今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A8. 〔　　　〕ページ〔　　　〕さんの投稿

自由欄　〔　　　〕都道府県　P.N〔　　　〕

ご協力ありがとうございました！

ゲーム名		集計部門 (キャラ・コースなど)	
スコア (タイム)			
面数		難易度	
備考			
達成日	年　月　日		

得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）

ゲームセンター

名前

電話

住所　都道府県　市郡区

スコアネーム (最大20文字)

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　印

このほかに個人申請がある場合

●申請方法と申請枚数

□ハガキ(　　)枚□FAX(　　)枚

郵 便 は が き

50円切手を
貼ってください

154-8528

（受取人）
（株）エンターブレイン
東京都世田谷区若林1-18-10

ARCADIA 編集部

ARCADIA No.045

全国集計ハイスコア係

個人申請用はがき

フリガナ		年 齢	性 別	血液型
氏 名		歳	男・女	型
生年月日	19 年 月 日	電話 ( )		
住 所	□□□-□□□□ 都道府県 市郡区			
E-メールアドレス		職業		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか？	□はい □いいえ			

ハイスコアページへの、ご意見ご要望などありましたらお願いします。

ありがとうございました！

郵 便 は が き

料金受取人払

世田谷局承認

149

差出有効期間
平成16年3月
27日まで
（郵便切手不用）

154-8736

149

（受取人）
（株）エンターブレイン
東京都世田谷区若林1-18-10

ARCADIA 編集部

ARCADIA No.045 アンケート係

フリガナ		年 齢	性 別	A9.職業
氏 名		歳	男・女	
生年月日	19 年 月 日	電話 ( )		
住 所	□□□-□□□□ 都道府県 市郡区			
E-mailアドレス		プレゼント番号		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか？	□はい □いいえ			

Q10.今、一番熱中しているアーケードゲームタイトルを教えてください。
A10.[ ]
Q11.今後発売される予定の、一番期待しているアーケードゲームタイトルを教えてください。
A11.[ ]
Q12.この本「ARCADIA」をどこでお知りになりましたか？ 一つだけお答えください。
A12.[□書店 □ファミ通の広告 □知人からの紹介 □Webサイト □その他( )]
Q13.いつも読んでいる雑誌を教えてください(複数回答可)。
A13.[ ]



ARCADIA 月刊アルカディア COIN OPED VIDEOGAME MAGAZINE No.045
平成16年2月1日発行(毎月1回1日発行) 第5巻 第2号 通巻第45号
発行人/浜村弘一 編集人/松本秀寿 発行所/株式会社エンターブレイン
enterbrain
●定価650円 本体619円
雑誌11547-02 Printed in Japan 凸版印刷

T1111547020655